2 JOCURI FULL SUPREME COMMANDER 2 & HACKER EVOLUTION DUALITY

LEVEL



THE LAST OF US

EXPEDITIONS CONQUISTADOR

GRID 2

RESIDENT EVIL REVELATIONS

REMEMBER ME

SIMCITY

LEGO CITY UNDERCOVER

THE DIVISION

EPITAF CODURILOR

DESPRE ALTFEL DE JOCURI

E3 2013

IMPORTANT: jocul Supreme Commander 2 necesită o conexiune la internet și un cont gratuit STEAM pentru activare.

IULIE 2013 Preț **15.98 lei**

5 948490 250909 01307

Contact Departament Distribuție: 0741-248.348, info@3dmc.ro

CINE A CÂȘTIGAT LA E3?

PC-ul, ca platformă, în niciun caz, iar asta în ciuda faptului că majoritatea titlurilor ce au fost prezentate la E3 vor fi lansate și pentru Windows. Mai mult decât atât, spre amuzamentul general, inclusiv exclusivitățile Xbox One au rulat pe PC-uri, dar fără a se menționa undeva asta. Cu excepția jocurilor de strategie, aproape toate demo-urile importante au rulat pe console și PC-uri ascunse vederii, mouse-urile și tastaturile fiind înlocuite cu controller-e, după caz. Totuși, n-aș merge atât de departe încât s-o numesc conspirație. Chiar dacă este.

Mai interesant este că cei de la Microsoft au încasat-o ca niciodată în fața publicului consumator, „mulțumită" unui PR catastrofal și incredibil de arogant. Replica halucinantă a șefului Xbox la întrebarea „Care este soluția pentru cei care nu beneficiază de conexiune zilnică la internet, dar vor să folosească Xbox One?" încă îmi mai răsună în difuzoare: „Dacă nu le convine, pentru ei există deja o soluție, iar ea se numește Xbox 360." Genial! Drept urmare, omul nu mai lucrează în acest moment pentru Microsoft.

După o conferință Microsoft plină de gafe și eșecul în a explica eventualele beneficii ale DRM-ului draconic care ne obliga la conectarea consolei la internet cel puțin o dată pe zi doar ca să o putem utiliza, dar mai ales imposibilitatea utilizatorului de a împrumuta sau vinde jocuri din propria colecție, era de așteptat ca Sony să profite la maximum. Și exact așa s-a întâmplat. În primul rând, Sony a anunțat că PlayStation 4 va fi mai ieftină cu aproximativ 100 de euro decât Xbox One, mai performantă și că va veni fără DRM-ul care a transformat Microsoft într-un soi de paria, japonezii permițând schimbul, împrumutul și vânzarea de jocuri second-hand după bunul-plac al fiecăruia. În plus, PS4 pare să fie și preferata dezvoltatorilor third-party.

Dar nici în ceasul al treișpelea nu e prea târziu să asculți comunitatea, iar eu le arunc o bilă albă pentru că au făcut-o mai repede decât m-am așteptat, nicidecum după un an. Pentru că, dragii moșului, s-a modificat schimbarea. Xbox One va fi lansat fără DRM, iar doritorii vor putea face ce vor cu jocurile proprietate personală. Din păcate, Microsoft a renunțat și la alte trei caracteristici interesante ale consolei. În primul rând, nu vom mai putea accesa contul personal, inclusiv jocurile, de pe orice consolă, de oriunde din lume. Nu vom mai putea porni jocurile decât dacă discul este prezent în unitate și, nu în ultimul rând, nu vom mai putea comercializa sau împrumuta jocurile descărcate via Live. Eu, unul, le doream, dar să sperăm că cei de la Microsoft le vor include ulterior, pentru că nu ar face decât să sporească atractivitatea consolei.

În orice caz, este clar. Prima bătălie dintre cei doi giganți a fost câștigată de către Sony, însă cei de la Microsoft mai au timp până la toamnă ca să adune puncte prețioase. În final, este și mai clar că noi, consumatorii, trebuie să câștigăm cel mai mult, iar în lupta cu Microsoft, cel puțin în cazul Xbox One, putem spune că așa s-a întâmplat. Disponibilitate mondială din start, jocuri Region Free și niciun DRM. Bani să ai!

■ **KiMO**



LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Andrei Licherdopol (Caleb)
Marin Nicolae (ncv)
Ovidiu Manciu (Aidan)
Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 The Last of Us
2 Expeditions
3 Fez



cioLAN
1 The Last of Us
2 Expeditions
3 LEGO City Undercover



Marius Ghinea
1 Turtle Beach DSS2
2 The Last Of Us
3 Expeditions



ncv
1 LEGO City Undercover
2 The Last of Us
3 Fez



Radu Sorop
1 Expeditions
2 The Night of the Rabbit
3 The Last of Us



Aidan
1 Remember Me
2 Fez
3 The Last of Us



Caleb
1 The Last of Us
2 Remember Me
3 Fez



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

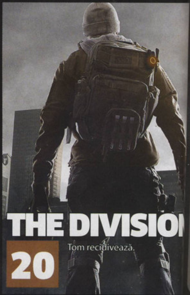














Supreme Commander 2

În ultima vreme, numărul jocurilor cu adevărat inteligente a scăzut atât de mult, încât scara noastră valorică s-a scurtat considerabil. Ca urmare, nivelul de toleranță de care dispunem îi permite lui Supreme Commander 2 să rămână destul de sus, deși este mai accesibil decât primul. Pe lângă asta, SC2 poate fi jucat și pe două monitoare. Dacă nu știați, jocul are suport nativ pentru două monitoare, adică știe să identifice bine rezoluția pentru al doilea și să o și afișeze. În plus, cel mai fain, are controale separate. Asta înseamnă că poți da ordine unităților și clădirilor pe un monitor, în timp ce pe al doilea dai scroll și te uiți ce face adversarul.

Cea mai mare modificare adusă jocului este faptul că de la un micromanagement complicat s-a ajuns la o simplă gestionare de resurse. Acestea sunt Mass, Energy și, cel mai important, Research. Pentru că acum nu mai este un sistem separat, ci este inclus ca resursă care se generează progresiv. Punctele de Reaserch le poți adăuga unui arbore tehnologic simplificat care te obligă la câteva specializări, dar, în final, îl poți completa fără probleme.





Practic, este cel mai clasic RTS posibil. Resursele se generează direct proporțional cu numărul de clădiri generatoare de resurse (laboratoare pentru Research) pe care le folosești pentru a construi un set mult mai plăcut grafic și mai definit de unități. Cum le gestionezi de aici incolo depinde de tine, cu observația că nu ai foarte multe unelte pentru a face asta. Probabil că motivul este să nu-ți încarci prea mult memoria cu lucruri inutile. În final, dacă și tu, și adversarul aveți forțe militare comparabile, pe lângă experiența de joc, singurul lucru care va mai face diferența este numărul de puncte investit în Research. Asta înseamnă, din nou, un scenariu diferit, în care numărul unităților nu mai este așa de important.

Un meci posibil ar fi unul cu unități obișnuite, în care ai investit rapid maximum de puncte de research și o rugăciune ca adversarul să nu fi făcut la fel. Rush-ul tău cu cele câteva unități de infanterie care dau ca barosul și sunt dotate cu scuturi planetare e foarte posibil să fie mortal.

Concluzia ar fi că, în ciuda înjurăturilor care se tot aud din partea jucătorilor hardcore, scopul pe care Supreme Commander 2 l-a urmărit, și anume acela de a-și face jocul mai accesibil, a fost atins cu brio. Și cum a venit vara, numai de complicații nu avem nevoie.

Observație: jocul necesită o conexiune la internet și un cont gratuit STEAM pentru activare. Codul de activare se află pe invelitoarea de carton a discului.

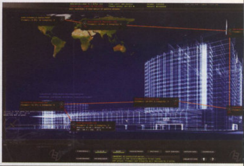
HACKER EVOLUTION DUALITY

Cel de-al doilea joc full vine din partea unui producător local – Exosyphen Studios, căruia îi mulțumim pentru inițiativa de a-l include pe DVD-ul acestei ediții, în variante pentru Windows, Mac și Linux.

HED este un simulator de hacking care ne spune povestea lui Brian Spencer, un programator strălucit a cărui misiune este să curme existența unei inteligențe artificiale, pe care el însuși a creat-o, și să preia pe nesimțite controlul asupra companiei pe care a deținut-o odată.

Pentru a pătrunde în sistem, trebuie să folosești unelte specifice, de la un „spărgător" clasic de firewall-uri, până la sisteme complicate de autentificare prin semnătură vocală. În HED poți fura chiar și bani ca să-ți finanțezi obiectivele, cum ar fi achiziționarea de hardware nou sau mituirea altor hackeri. Mai mult, utilizând capcane ingenioase, poți chiar să-ți ucizi adversarii.

Însă în HED nu ești niciodată singur, iar alți hackeri nu vor precupeți niciun efort ca să te distrugă.





Război la ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2013

Prin tranșee străine PC-ului

Nu aş putea răspunde la întrebarea „Încotro se îndreaptă PC gaming-ul?" nici după o ședință de divinație. Producătorii și designerii de jocuri pozează în victime ale haosului din industrie – cu toate că rolurile se inversează în ultima vreme, aducând vânătorul-cumpărător în postura de vânat-momit. Știți ce insinuez, nu? Alcătuiți o listă cu toate IP-urile originale din ultimii trei ani și faceți o comparație umăr la umăr cu sequel-urile jalnice, scoase pe bandă rulantă. Exact. După un E3 cu bune și rele, cu urcușuri și coborâșuri, joaca pe computer se îndreaptă spre... Nicăieri, cu un „N" gigantic în frunte. Brrr. Întreaga industrie pare fixată obsesiv pe următoarea generație de console – deloc impresionante, conform părerii Rasei Stăpâne, care se mulțumește cu ciosvârtele aruncate în sictir la baza Turnului de Fildeș. Sincer, mi-ar trebui o mașină a timpului pentru a confirma zvonurile legate de disponibilitatea unor viitoare titluri pe ordinatoarele noastre preferate, însă etica profesională mă împiedică, pe cât posibil, a-mi vărsa frustrările personale aici, în paginile revistei. O, era să uit. Astăzi nu am etică profesională. Adică, cum aș putea avea, chiar și o fărâmă, după toată debandada consolistă la care sunt forțat să asist? So, come get some, E3. DAKKA, DAKKA, DAKKA BOOM!

E3 sau nu E3 despre console?

Electronic Entertainment Expo nu mai reprezintă de mult un pilon esențial în mașina de marketing a industriei jocurilor video. Totuși, inerția trecutului pompează bani și hype în acest eveniment expirat, unde, cu mici excepții, marii distribuitori și producători servesc zăhărel cu lingurița presei și publicului. Acest sistem de teasing devine redundant, căci o solidă rețea subterană scurge constant informații către cine trebuie, taman la momentul potrivit. Nu mai cred în coincidențe sau „scăpări", deși îmi aloc întotdeauna o doză de curiozitate pentru conferințele E3. Nu de alta, dar altfel un munte de plictiseală s-ar prăbuși peste mine. Îmi imaginez deja epitaful: „Aidan, strivit de stenahoria unui E3 plin de gogoși și tromboane." Oricum, mărturisesc că am urmărit îndeaproape războiul consolelor, chiar dacă harța Microsoft – Sony nu putea avea vreodată un deznodământ favorabil gigantului din Redmond. După scandalul PRISM, Microsoft a comis o greșeală GRAVĂ, anunțând un sistem Kinect always-on pentru Xbox One – pe lângă prețul exagerat de 500$, restricțiile groaznice aplicate vânzării de jocuri folosite și gama tristă de exclusivități prezentate la momentul lansării. Găsesc ironic refuzul celor de la MS de a unifica desktopul cu rețeaua de console, construind o super-platformă dedicată jocurilor, alimentată în fundal de cloud. Potențialul cross-platforming-ului este nelimitat, fuziunea PC-consolă-tabletă aducând cu sine o pleiadă de noi posibilități pentru developeri. Finalmente, cred că și-au înțeles eșecul, focalizând energia Qi din atmosferă spre bătrânul Xbox360. Între timp, Sony glumește pe seama viziunii limitate din spatele noului Xbone, dansând pe mormântul unei console apparent decedate încă din stadiul fetal. Japonezii au bifat toate cerințele publicului consumator, prin eliminarea oricăror restricții privind jocurile uzate (PR stunt?), stabilirea unui preț accesibil și anunțarea unei



Project Spark, un Minecraft cu fițe și figuri.



Hai, băieți, că avem treabă în Dacia mai pe seară!



Sărind la gâtul Titanului.



Dead Rising 3. E cu zombie.

They came from the dark...

Când nu își sabotează propriul destin (e o referință către Destiny pe undeva pe acolo), Microsoft lucrează în secret. Operațiunile covert Black Tusk Studios s-au materializat, în sfârșit, sub forma unui teaser trailer, realizat integral folosind unul dintre cele mai avansate engine-uri pe care mi-a fost dat să le văd. Like, ever. Frântura de gameplay prezentată arată infinit mai bine decât multe cutscene-uri pre-rendered. Dar misterul din jurul studiourilor Black Tusk și al următoarei francize AAA Microsoft rămâne, momentan, doar atât, un mister – o poveste bună pentru un foc de tabără, un Keyser Söze al E3-ului. Și pentru că ne aflăm în sfera întunericului, ce alt titlu întruchipează mai bine esența furișării prin umbre, dacă nu Thief? Radu a scris un preview cuprinzător în ediția din luna aprilie a revistei, supozițiile sale în legătură cu mecanica stealth și amestecul aventură-acțiune dovedindu-se întru totul corecte. Prezentarea însă nu a impresionat, datorită AI-ului foarte slab și acțiunilor QTE (quick time events) forțate. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Metaru Gia Soriddo Faibu Za Fantomu Pein), anunțat în Engrish [sic] chiar de maestrul Kojima, pare a fi o nouă intrare trainică în familia stealth action-adventure MGS. Personal, nu mă dau în vânt după prezentările telenoveliste, însă segmentul de gameplay a stârnit reacții pozitive din partea publicului, așa cum era de așteptat.

game solide de titluri region free. Așadar, E3 a fost, mai mult decât orice, un veritabil câmp de luptă. Din punctul de vedere al reacției publicului larg, cele două conferințe de presă au avut parte de rezultate diametral opuse, prestația Microsoft fiind privită drept un show neprofesionist verzui, plin de momente stânjenitoare (vezi „Relax, just let it happen, it'll be over soon."). Cât despre evoluția dezvoltatorilor/publisher-ilor grei, competiția dintre Ubisoft și Electronic Arts a avut un efect pozitiv, depolarizant. Am ales Ubi și EA cu ciubărul, fiindcă producțiile lor sunt destinate, în marea lor majoritate, atât consolelor next-gen, cât și generației prezentului. O curiozitate este integrarea tabletei în mecanica de gameplay. Nu am înțeles dacă utilizarea uneia este obligatorie sau opțională, deși mizez pe cea de-a doua variantă. Una peste alta, Ubisoft a avut o conferință spectaculoasă, plină de surprize, reușind să transmită publicului o stare de bună dispoziție și euforie prin comentariile obraznice ale Aishei Tyler. Simpatică tipa, odată ce îi accepți umorul vulgar ca atare. În rest, voie bună la Electronic Entertainment Expo 2013, o prezență numeroasă din partea publicului, plus o hoardă de jurnaliști înarmați până în dinți cu laptopuri, tablete și aparate foto. Din nefericire, timpul nu îmi permite o analiză ceva mai detaliată, așa că voi trece mai departe, la ițele încurcate ale unei probleme mult mai dureroase pentru mine, un mândru membru al Rasei Stăpâne.

IP, UP, Wii P. În proporție de 90%, E3 2013 a fost un eveniment acaparat de tentaculele putrede ale unui război purtat pe spatele nostru, al consumatorilor de artă ludică. Chiar dacă organizarea celor patru main event-uri (doar patru, căci Nintendo a absentat) nu a fost din cale afară de spectaculoasă, jocurile au înotat metaforic la mal, după o luptă acerbă cu monștri marini. Până și Microsoft a renunțat la polilogia dedicată televizorului, concentrându-și forțele, ciuruite de Sony, pe gaming. În ciuda eșecului înspăimântător al noii lor console, două dintre titlurile exclusive au stârnit reacții pozitive din partea publicului. Primul ar fi Ryse: Son of Rome, un action-adventure third person, plin până la refuz cu lupte melee, violență istorică și quick time events. Eu, unul, nu mă las vrăjit de un sistem de combat bazat în totalitate

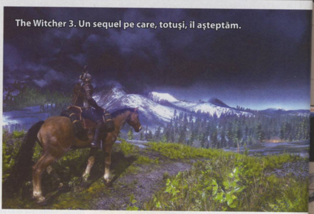




Tom Clancy mai trăiește?!



Viitoarea mea dependență.


The Witcher 3. Un sequel pe care, totuși, îl așteptăm.

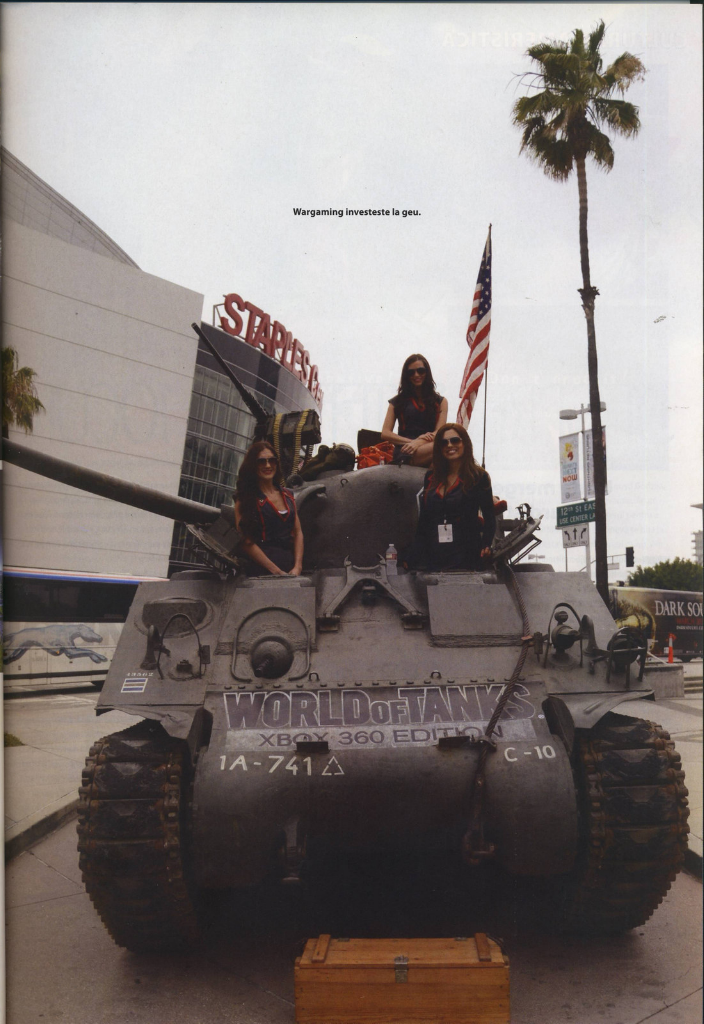
pe QTEs, fie ele lovituri de grație. Altminteri, execuțiile arată foarte bine, iar jocul se bucură de o grafică next-gen uimitoare. Nici nu se putea altfel, cu Crytek la cârmă. Cu excepția unui gameplay demo, Ryse: Son of Rome nu abundă încă în detalii legate de personajul principal, un general roman badass, ori poveste. A doua surpriză grea de la MS a fost Halo. Doar atât, Halo. Nici măcar Halo One. În orice caz, jocul a primit un teaser interesant, cu un Master Chief înțolit în robe de pelerin. Acum, Halo este o franciză solidă, cu un număr mare de fani, și mi-e tare greu să cred că 343 Industries o vor da vreodată în bară. Cel puțin nu atât de grav pe cât a făcut-o departamentul de design cu Xbone. Nu mă înțelegeți greșit, PS4 arată la fel de urât, de parcă cineva l-a sculptat în granit cu barda. Noroc că le putem ascunde în dulap, în timp ce ne vom folosi de tabletele noastre minunate pentru a butona Tom Clancy's The Divison, alături de prietenii noștri instruiți de Ubi să comunice după etaloanele forțelor speciale. Pe bune, înainte de a juca The Division, viitorul MMO post-crah bursier destinat consolelor, playerii sunt înscriși automat la o școală militară, unde învață arta comunicării cool, absente, sang froid. Apoi trecem la volan, cu The Crew, alt IP nou-nouț, în care vom invada străzile orașelor americane cu super-mașini tunate. La drept vorbind, The Crew a fost singurul racing game open world prezent la E3 ce mi-a ridicat antenele, prin combinația uimitoare între acțiune, curse și componenta socială online. De data aceasta, Need For Speed: Rivals are concurență serioasă. În fond, era timpul pentru ceva nou, după dezamăgirea produsă de GRID 2 și Most Wanted. Titanfall, o altă combinație reușită, zic eu, între Shogo, Hawken și Battlefield, a fost unul din puținele titluri proaspăt scoase din joben, suficient de awesome încât să mai tempereze puțin din hype-ul acumulat în jurul fascinantului Watch Dogs. Prezentă pe două scene, producția Respawn Entertainment a îndulcit atmosfera conferinței Microsoft și a trimis un vibe de „Pe bune, încercăm să ne schimbăm!" din partea celor de la EA. Nu insist prea mult asupra încropirii unei liste plictisitoare de jocuri prezentate, căci nu am dubii în privința circulației informațiilor noi în media de specialitate online. Da, am văzut un teaser pentru Dragon Age 3, The Witcher 3 a spulberat mințile iubitorilor seriei, Battlefield 4 face reclamă armatei americane cu o grafică incredibilă, Assassin's Creed IV are un trailer epic, iar Dead Rising 3 a demonstrat efectul barosului asupra maselor de zombie. Sequel-uri interesante, însă nimic mai mult decât sequel-uri – or, cred că suntem suficient de maturi încât să admitem, o dată pentru totdeauna, că podurile ne sunt pline de continuări și remake-uri. Serios, numărați de câte ori ați auzit „PC" sau „Original IP" la E3 2013. În concluzie, las posterității trei previziuni, citite mâine în intestine de capră:

1) Sony se joacă cu mințile noastre și lasă DRM-ul la latitudinea producătorilor, care îl vor implementa mai abitir decât până acum.

2) Plants vs. Zombies: Garden Warfare va atinge nemurirea și gloria absolută.

3) PC gaming-ul moare, sufocat de competiția cutiilor Microsoft - Sony și de bătălia acestora pentru exclusivități.

Pax vobiscum. ▶ **Aidan**



Wargaming investeste la geu.



DESPRE ALTFEL DE JOCURI

Unde mergem vara asta? Bizaria, Absurdistan, Halucinogenia...

Tot căutând minijocuri vrednice de revistă, am dat peste Mitoza. Un flash în care pornești de la o sămânță și ai la dispoziție doar două acțiuni posibile, două butoane prin care poți duce „povestea" mai departe. Inițial, poți alege între o pasăre sau un ghiveci, cu rezultatele scontate. Sămânța va fi mâncată sau plantată. Ce se întâmplă după acest prim pas ia însă turnuri total neașteptate, înspre un film horror, un coșmar, o eroare în sistem, sau, pentru mulți dintre noi gamerii, dar mai ales pentru noi românii, către niște bancuri seci de calitate. Nu mă credeți? Lăsați-mă să traduc unul dintre zecile de trasee posibile, povestit cu har de cineva care a încercat titlul: „O minge fericită de bowling și-a descris creierul pentru a mânca o cireașă servită de un pește îmbrăcat în frac." Nici acum nu vreți să jucați această capodoperă? Sigur sunteți român? Am mai spus ce urmează să spun și sper că nu e cu supărare dacă repet. Ca români, majoritatea dintre noi avem un pic de Eugen Ionescu, Caragiale și Ionel Teodoreanu în noi (sau poate așa îmi place mie să cred?) și, implicit, majoritatea dintre noi apreciem umorul în totalitatea lui. De la cel fără sens și/sau ironic, până la cel dulce, metaforic. Am avut norocul să cunosc multe persoane, din multe colțuri ale lumii, dar nici nu știți cât de mult duc dorul tinerilor inteligenți de la noi, care sunt în stare să facă mișto și să guste orice glumă. Cu atât mai mult dacă sunt nepotrivite sau fac haz de necaz. D-asta prind la noi reclamele sau parodiile ca „Ficat! Ficat!" sau „Ceapă naturală de la țară". Iar faptul că suntem înzestrați cu această capacitate ne lasă să apreciem cele mai absurde, ciudate sau de neînchipuit melodii, filme, cărți și, de ce nu, pe viitor, jocuri. Mediul, repet, este perfect pentru a pune în scenă cele mai incredibile idei, atât vizuale și auditive, cât și de caz sau gameplay. Odată ce m-am convins că am văzut toate sfârșiturile Mitozei, după multe WTF, OMG, râsete și palme imaginare date peste frunte, m-a pălit. Chiar nu mai există alte astfel de jocuri? Care să te lase mut prin diferitul lor? Știam deja câteva titluri, dar prea puține sau prea puțin duse pentru a forma propria lor categorie. Ce am descoperit, nu mult, dar e un start, m-a uimit, m-a făcut să râd cu lacrimi sau să privesc neîncrezător. Sunt altceva, sunt caz de special.

La suprafață

Majoritatea titlurilor ciudate de care auzisem sau pe care le jucasem sunt cele care reușiseră cumva să iasă din obscuritate – ajutate poate de un nume sau de o casă puternică de producție care a dorit să încerce o nebunie. Psychonauts este exemplul perfect și unul dintre cele mai importante jocuri altfel făcute vreodată, pentru că a arătat dezvoltatorilor occidentali că poți trece peste orice barieră a imaginarului, fără a sacrifica gameplay-ul. Titlul a fost însă și mumă, și ciumă, fiindcă, la acea vreme, 2005, mulți dintre noi nu eram pregătiți să acceptăm ceva atât de diferit. Jocul a vândut mult sub așteptări, ceea ce a arătat, din nou, caselor de producție că nu e bine să inovezi prea mult. Astăzi, titlul este ridicat la rang de cult și reprezintă unul dintre motivele pentru care Tim Schafer a primit de la comunitate peste 3.3 mi-


Mitoza - Flash @ http://baboon.co.il/mitoza



Psychonauts - PC, PS2, Xbox, PS360.



Katamari Damacy – PS2, PSP, PS3.



Warioware: Smooth Moves – Wii, Wii U.

lioane de dolari în momentul în care a spus că are nevoie de 400 de mii pentru a face un alt joc. În Psychonauts conduci destinele lui Razputin, un tânăr cu puteri psihice care fuge de acasă – circ, pentru a se înrola într-o şcoală specială de vară unde te antrenezi să devii un psychonaut, adică un explorator al gândurilor. Ceva e în neregulă însă în acest tablou (?!), iar Raz va trebui să dezlege misterul, sărind în şi descifrând minţile tuturor. Nu e greu de imaginat că într-un astfel de loc profesorii, îndrumătorii şi copiii sunt toţi puţin razna, iar ce descoperi în subconştientul fiecăruia… La bază, jocul este doar un platformer, action-adventure, dar, cum bine subliniă şi Yahtzee, este şi singurul în care „întâlneşti un urs cu puteri telechinetice, un dentist care colecţionează creiere, agenţi secreţi deghizaţi în gospodine care agită făcăleţe şi vorbesc cu subînţeles despre plăcinte. Te transformi în Godzilla şi terorizezi societatea peştilor vorbitori" şi încă.

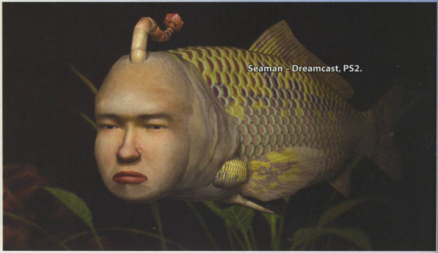
Am ţinut să subliniez un pic mai sus „occidentali" pentru că dezvoltatorii din Ţara Soarelui Răsare creează de mult jocuri altfel, în care ideile te fac să clipeşti a neîncredere, iar când cineva îţi povesteşte despre ele, îl pui să jure – un bun exemplu aici este arcade-ul care vine cu un fund în loc de butoane şi manete. Un fund pe care trebuie să-l plesneşti pentru a juca. Într-un astfel de univers e normal ca până şi companiile mari să încerce lucruri noi, de multe ori cu rezultate incredibile şi foarte apreciate. Din păcate, foarte puţine dintre aceste titluri sunt şi exportate, producătorii neavând încredere că vor vinde. Seria WarioWare este excepţia care confirmă regula, Nintendo fiind poate ultimii la care te-ai aştepta să dezvolte ceva atât de diferit. Wario s-a dorit a fi acest antierou, inversul lui Mario, tipul care nu salvează prinţese, dar aleargă după bani, mănâncă usturoi şi are gaze. Iniţial, jocurile ce-l aveau în prim-plan erau platformere 2D „clasice", încă se mai fac, îl aştept cu nerăbdare pe cel adresat Wii U-ului, dar, în 2003, un geniu a decis să încerce ceva diferit şi a creat primul titlu WarioWare. O colecţie de minijocuri care nu durau fiecare mai mult de câteva secunde, dar care se succedau într-o viteză ameţitoare şi nu-ţi dădeau şansa să respiri. Aveai câteva clipe pentru a realiza ce trebuie să faci şi cum, dacă nu voiai să pierzi o viaţă. Pentru mine, seria a culminat cu WarioWare: Smooth Moves, pe Wii, cel mai party joc pe care l-am încercat. Asta dacă ai lângă tine prieteni care pot aprecia faptul că, în doar două-trei minute, goneşti omuleţii roşii cu un ciorap urât mirositor, sotezi legume în tigaie şi le arunci în farfurie, bărbiereşti o faţă, aduci în focus un…, împuşti Godzila, te scobeşti în nas şi baţi un boss cu un evantai. Acum imaginaţi-vă că trebuie să mişcaţi remote-ul pentru a face toate astea să se întâmple. Sau că cineva se uită la voi când o faceţi. Iar acesta este doar primul calup. Din care am şi tăiat câteva porţiuni. Ce urmează este mult, mult mai ciudat şi incredibil. Mulţumim, Nintendo! Un alt WarioWare a apărut acum câteva zile, pentru Wii U, dar am înţeles că joculeţele sunt un pic mai complexe, ceea ce a făcut, coroborat cu faptul că acum trebuie să le execuţi cu ajutorul tabletei, ca titlul să-şi mai piardă din nebunie. Dacă-l prind la reducere sunt însă convins

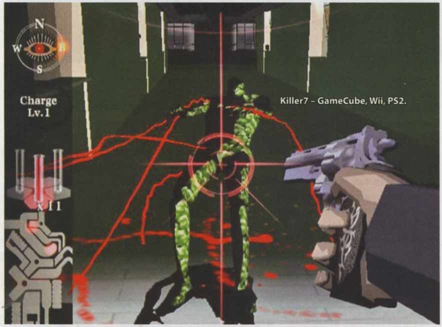


Muscle March – Wii, Wii U.

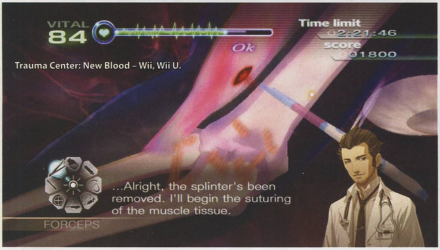
că o să vă povestesc cu drag despre el.

Namco, pe de altă parte, este o companie care rar a spus nu lucrurilor ieșite din comun. Păcat că de obicei refuză să le localizeze. Katamari Damacy a fost ca o palmă, deoarece nu a prins inițial în Japonia, dar, în momentul în care l-au lansat în State, a devenit hit, cererea depășind cu mult tirajul. Și pe bună dreptate, cine nu ar vrea să joace un joc în care Regele Întregului Cosmos, supărat că Prințul nu are decât 5 centimetri, prin comparație cu el, mare cât o planetă, distruge, după o beție cruntă, toate stelele de pe cer?! Realizând ce a făcut, regele își trimite fiul pe pământ cu o bilă magică numită katamari, de care se lipesc toate obiectele mai mici decât ea. Misiunea Prințului (a noastră) este să rotească această bilă și să colecționeze suficientă materie pentru a-i permite regelui să recreeze stelele și constelațiile. Restul e cancan. Gameplay-ul, ajutat de un motor fizic bun, dar și muzica și umorul s-au dovedit de milioane, iar jocul a fost îndrăgit de majoritatea celor care l-au încercat. Numeroase alte versiuni au fost create și lansate pe toate platformele posibile, mai puțin PC, care trebuie, momentan, să se mulțumească doar cu un Flash dement, dar nici pe departe la fel de, ca frații mai mari și o clonă numită The Wonderful End of the World. Lângă Katamari mai arunc și un Muscle March, un minijoc lansat ca download-abil pe Wii, în care batonul de proteine al culturiștilor a fost furat, iar tu, un musculos, o musculoasă sau un urs polar, în funcție de ce alegi la început, alergi după hoț pentru a-l recupera. Manglitorul, înfricoșat de o asemenea desfășurare de forțe, o ia la goană, prin ziduri, garduri și alte suprafețe verticale. Folosind remote-ul și nunchuk-ul, trebuie să încerci să le plasezi în spațiu în așa fel încât avatarul să treacă prin urma lăsată de șuț. Un fel de tetris cu oameni supradotați, într-o lume nebună, nebună, nebună. Noby Noby Boy și JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle, inclusiv.


Seaman – Dreamcast, PS2.



Killer7 – GameCube, Wii, PS2.



Trauma Center: New Blood – Wii, Wii U.

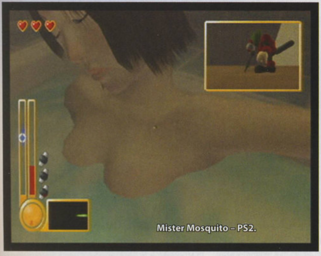
Sega nu este nici ea compania care să se jeneze în fața dementei, de la jocuri ca The Typing of the Dead, un House of the Dead în care înlocuiești arma și dai omorul scriind cuvinte cât mai rapid la tastatură, până la toalete care-ți măsoară presiunea jetului și te aclamă în funcție de cantitate, dar și de cât de bine ținteşti. Nimic nu se compară însă cu „simulatorul" de acvariu numit Seaman, în care încerci să crești pești cu fețe umane care devin aproape invariabil impertinenți și răspund răutăcios la cam tot ce le spui. Jocul venea la pachet cu un microfon cu ajutorul căruia puteai să încerci să comunici cu „monștrii" apelor, un „te iubesc" din partea ta putând primi ca răspuns un „ce păcat..." din partea lor. Iar ca totul să sară peste orice prag al normalului, vocea peștelui era cea a lui Leonard Nimoy, originalul Spock, din Star Trek. Cu toate astea, jocul s-a dovedit mai complex și mai interesant decât părea la prima vedere și, la fel ca mai toate jocurile prezente în aceste pagini, a strâns o legiune de fani în jurul lui.

Grasshopper Manufacture și Goichi Suda (No More Heroes, Sine Mora, Lollipop Chainsaw) nu puteau lipsi nici ei din această listă. Toate jocurile lor sunt ciudate sau adevărate nebunii vizuale, dar parcă niciunul nu depășește capodopera – care i-a și adus, de altfel, în lumina reflectoarelor – numită Killer7. O combinație între un FPS pe șine, un action la persoana a III-a și un puzzle gen Myst, în care lupți împotriva unor creaturi bizare, „invizibile", numite Zâmbete ale Raiului și conduci destinele unui „agent" într-un scaun cu rotile. Un agent care se poate transforma la nevoie în unul dintre cei mai renumiți 7 asasini din acea perioadă. Atât! În mai puțin de două luni apare ultima nebunie semnată Suda 51, numită Killer Is Dead – o aștept debusolat.

Atlus este una dintre companiile mult iubite din Japonia, pentru că, pe lângă faptul că produce jocuri deosebite, preferă să le și localizeze pe majoritatea dintre ele. Produsele lor aduc mereu un suflu nou și concepte de joc inedite, dar nu sunt atât de departe cu capul încă să prindă lista. Cu toate astea, pentru că nuvelele vizual



Catherine- PS360.

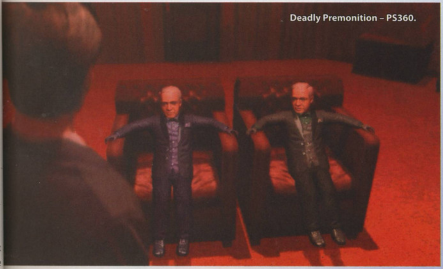

Mister Mosquito – PS2.


Zeno Clash – PC, Xbox 360.

nu sunt prea răspândite/jucate la noi, dar şi din respect pentru ei, ţin să menţionez două titluri care combină stilul cu altele la care nu te-ai aştepta: Trauma şi Catherine. Seria Trauma este o telenovelă gen ER sau mai noul Grey's Anatomy, în care operaţiile se ţin cu ajutorul unui remote Wii, în timp ce în Catherine eşti prins împreună cu Vincent într-un triunghi amoros şi coşmarurile lui.

Sony a încercat dintotdeauna să surprindă cu ceva nou şi a susţinut numeroase proiecte îndrăzneţe, Datura, Demon's Souls, Heavy Rain, Ico & Shadow of the Colossus, Journey fiind doar câteva dintre ele. Îşi câştigă însă meritat locul în aceste pagini cu Mister Mosquito, un simulator de ţânţar, în care trebuie să sugi suficient sânge pentru a supravieţui iernii.

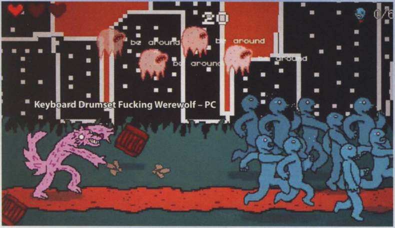
Cu Deadly Premonition am crezut că revin în vest şi închid rotund, jocul urlă a Twin Peaks şi David Lynch, dar m-am înşelat. Access Games este tot o companie japoneză. Iar DP este un horror cu o lume deschisă explorării, gameplay nonlinear şi bucăţi bune de comedie neagră. Este văzut ca un exemplu clar de joc-artă, dar deţine şi recordul – în Guinness, nu aşa – ca cel mai polarizant joc survival făcut vreodată. Dacă aruncaţi un ochi pe Metacritic, o să găsiţi o notă mediată undeva la 7, compusă din incredibile note de 10 lângă altele de 4 sau chiar 2. Marile probleme (voite?!) ale jocului sunt grafica colţuroasă, dar şi multitudinea de bug-uri; marile plusuri sunt personajele, în frunte cu Francis York Morgan, un investigator FBI cu dedublare de personalitate, trimis într-un bizar orăşel pentru a investiga o crimă. Ce găseşte acolo întregeşte un story dement şi unul dintre cele mai geniale (oare) jocuri făcute vreodată.


Deadly Premonition – PS360.

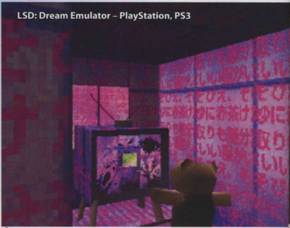
Zeno Clash este o mai veche patimă Level. Şi de ce nu?! Unde mai poţi admira tablouri în mişcare făcute de artişti din Chile inspiraţi, printre alţii, de Dali şi Gaudi, o lume la persoana întâi sălbatică prin care îţi faci cărare cu pumnii, nebuni care vor să meargă numai în linie dreaptă, chit că au un copac în faţă, sau părinţi hermafrodiţi care vor să mi te-omoare?!

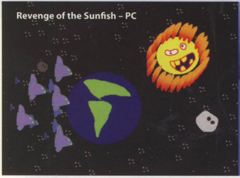
În subterane

Jocurile prezentate până acum păstrează un strop de claritate, de logică, în principal sau cel puţin pe palierul gameplay. Dacă vreţi însă să vă adânciţi în nebunie, trebuie să săpaţi mai adânc în tenebrele gaming-ului sau în negurile indie şi să aveţi răbdare până descoperiţi ceva care să merite scos la lumină. Aici, mai ales dacă nu

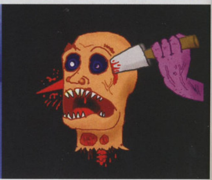


Keyboard Drumset Fucking Werewolf – PC


LSD: Dream Emulator – PlayStation, PS3


Revenge of the Sunfish – PC





dați înapoi în fața titlurilor web sau de dimensiuni mici, aveți toate șansele să rămâneți stupefiați. Și, dacă mai aveți forță, să râdeți cu lacrimi. Sunt convins că am trecut cu vederea nenumărate, dar vă prezint într-o ordine complet aleatoare (mint!) câteva dintre cele care mi-au părut mai „deosebite". Revenge of the Sunfish spune povestea unei pașnice galaxii, atacată de pești extratereștri din familia molidae, în engleză Sunfish. Nimic spectaculos, ați putea spune, ceea ce arată cât de demente sunt jocurile în general, nu numai cele prezente aici. După ce-l pornești însă… E ca și cum ai juca un WarioWare, desenat în Paint, unde, pentru a trece mai departe, din când în când mai trebuie să și mori. Planșele și acțiunile întreprinse sunt atât de cretine și de deranjate, încât devin „ciudat interesante" – așa cum bine subliniază cei de la TheGameHippo, de unde-l puteți și descărca. Jocul pare că te plimbă prin mintea unui nebun sau a unui consumator de LSD, iar la sfârșit nu poți să nu te întrebi dacă mai ești sănătos sau ai fost și tu atins.

Lângă Revenge of the Sunfish vine, fără discuție, Keyboard Drumset Fucking Werewolf, la fel de deranjat, dar cu un gameplay mai logic și un soundtrack de milioane. Asta dacă puteți mesteca așa ceva. Milioane pe care nu trebuie să le dați, pentru că jocul, la fel ca poama de mai sus, este gratuit. Aici ești un eschimos care nu mai are pentru ce trăi și căruia nu-i mai pasă de nimic. Sari pe nori, ferindu-te de lilieci hipnotizați, spre o culme care te lasă să te transformi într-un vârcolac. Ce urmează scapă repede de sub control, într-o cacofonie de genuri de joc, imagini viscerale și sunet.



Cho Aniki: Kyuukyoku Otoko no Gyakushuu – PlayStation, Saturn, PSN

LSD: Dream Emulator este un titlu rar, lansat în '98 în Japonia pe PlayStation și, incredibil, relansat pe PSN, construit în jurul jurnalului unuia dintre producători, în care acesta și-a notat toate visurile lui de-a lungul a 10 ani. Ce a ieșit este un joc de explorare la persoana întâi, un horror psihologic, fără reguli clare, în care pornești mereu din aceeași încăpere din casa ta și călătorești către alte niveluri ale viselor, atingând oricare dintre obiectele, ușile, pereții, oamenii sau animalele întâlnite. Într-un random, la prima vedere, total, te pierzi în porțiuni mai adânci, mai dinamice sau mai deranjate ale minții tale. După care te trezești și jocul îți spune dacă mai ești sănătos. LSD vine de la Lovely Sweet Dream. Da, da!

Seria Cho Aniki (în traducere liberă: Super Big Brother) nu a fost nici ea lansată în afara hotarelor nipone, dar câteva poze aruncate în Electronic Gaming Monthly au ridicat-o (și pe ea) la rang de cult. Majoritatea titlurilor francizei sunt Shoot 'em Up-uri 2D, în care navele spațiale sunt înlocuite cu imenși chelioși musculoși, toți în ipostaze îndrăznețe, dar și foarte haioase, asta dacă nu aveți probleme cu sexualitatea voastră. Răspunsul societății americane la adresa jocurilor cred că vi-l puteți imagina și singuri.

Eu spun să ne revenim un pic cu Chulip, un joc în care încerci să impresionezi fata visurilor tale căreia nu-i prea pasă de tine pentru că ești sărac. Cum faci asta? Săruți pe toată lumea din oraș pentru a-ți îmbunătăți reputația. Lucru care îți va da în timp posibilitatea de a ajunge la conducerea unei corporații, să te întâlnești cu extratereștri și să aperi inocenții ca avocat



Chulip - PS2, PSN


Enviro-Bear 2000: Operation: Hibernation - PC

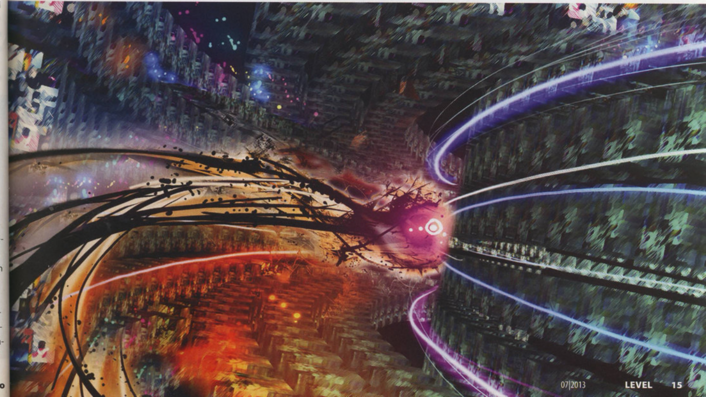

Korsakovia – PC

în sala de judecată.

Korsakovia este un mod de Half-Life 2: Episode Two creat de Thechineseroom – aceiași Dear, Esther care lucrează acum la Amnesia: A Machine for Pigs. În K. călătorim prin iluziile lui Christopher, care suferă de sindromul Korsakoff. O tulburare neurologică cauzată de lipsa vitaminei B în creier. Simptomele sunt apatie, ataxie, fabulații, amnezie și pierderea cunoștinței. Christopher a ajuns să-și creeze propriile amintiri, dar nu mai reușește să iasă din ele, în timp ce doctorul Grayson, pe care-l și auzim din când în când, încearcă să-l aducă la realitate.

Închei într-o notă veselă cu Enviro-Bear 2000: Operation: Hibernation, un joc în care tu, un urs, trebuie să te pregătești pentru hibernare. Cum faci asta? Simplu, conducând mașina cu o singură mână (fără picioare), prin lacuri și boschete, din care sigur vor sări pești și mure, tocmai bune de mâncat. Pericole? Bursucii turbați care vor încerca să-ți fure mâncarea, albinele și conurile de brad. Logic!

P.S. Vreau să arunc o strigare și lui Tetsuya Mizuguchi, artistul care și-a transformat viziunile psihedelice în formule matematice, le-a mixat cu puțin gameplay și multă muzică bună și ne-a dăruit Rez și Child of Eden. Acest din urmă titlu fiind și sursa artwork-urilor de început și sfârșit de articol. ▶ **ncv**



EPITAF CODURILOR

CU COROLAR EXPLICATIV

Codurile (cheat codes) reprezintă un capitol aparte în istoria gaming-ului – practică foarte răspândită și populară, dar și oaie neagră între valorile cardinale ale competiției oneste și provocării veritabile, două dintre condițiile pe care orice joc, electronic sau nu, trebuie să le îndeplinească dacă e să-și atingă scopul. Însuși termenul „cheats" trimite imediat și inconfundabil la ceva puțin cinstit, cu conotații preponderent negative; echivalentul din română („coduri", „am jucat cu coduri", „scoate codurile!") nu este la fel de dur și ignobil, preluând cel de-al doilea termen al locuțiunii originale, care face aluzie mai degrabă la conceptul de programare și scriere de cod decât la înșelăciune. În plus, în practică se utiliza frecvent sinonimul „parolă", evocând la rândul lui un soi de acces inițiatic, de privilegiu secret, nicidecum o violare nepermisă a convenției gameristice.

Cea mai bună dovadă că atunci când vine vorba despre activitatea de a trișa intră în funcțiune un dublu standard este exuberanța site-urilor agregatoare (dlh.net, cheatcc.com, cheatcodes.com, supercheats.com, cheathappens.com), în contrast cu atitudinea rezervată a jucătorilor individuali atunci când sunt chestionați în această privință. A recunoaște că ai apelat la coduri nu e tocmai o destăinuire de fală în sistemul de prestigiu virtual ce reglează mersul comunității. Situația e, chipurile, paradoxală: deși codurile sunt pe toate drumurile, aparent nimeni nu se interesează de ele; deși site-urile de profil înregistrează zeci de mii de accesări, puțini ar confirma că le folosesc intensiv. De fapt, precum alte practici care au devenit curente, dar asupra cărora planează încă un nor destul de gros de infamie și prejudecată, trișarea se desfășoară sub o lege a tăcerii, convenabil întreținută de toți. Un fel de pornografie a gaming-ului, la care recurgi bucuros în intimitate, dar pe care te grăbești s-o repudiezi în public.

În ultimii ani, importanța și răspândirea codurilor s-au diminuat în mod accentuat. Nu mă refer, atenție, la toate metodele posibile de a-ți îmbunătăți artificial performanța personală într-un joc (vezi *trainer-ele*, *walkthrough-urile* sau *hack-urile*), ci doar la acea operație de introducere literalmente a unui „cod" de cifre sau litere care ulterior produce efecte ce n-au fost prevăzute în ediția standard. Codurile sunt diferite de alte metode în primul rând prin faptul că sunt tolerate de către producător, fără a cărui aprobare nu s-ar putea strecura în versiunea de piață a jocului. Încălcarea regulilor se desfășoară sub oblăduire oficială, cum s-ar spune, deși posibilitatea de a trișa nu este aproape niciodată public asumată sau marketată ca *feature*. E un contract la negru între producător și jucător pe care nimeni nu are motive să-l denunțe.

Ei bine, codurile par a fi rămas în trecut, tot mai puține jocuri actuale respectând tradiția. În privința fps-urilor, de la o banală tastare în timpul jocului sau în consolă (vezi Duke Nukem 3D) s-a trecut la escamotarea acesteia din urmă (vezi Half-life) și s-a ajuns la eliminarea completă a codurilor (vezi recentissimul Metro: Last Light). Numărul codurilor disponibile a scăzut constant în seria Far Cry, de exemplu, ultima iterație debarasându-se complet de ele. Sunt și serii care au rămas fidele rădăcinilor (vezi TES sau Total War), dar tendința este ca noile apariții să facă abstracție de această frivolitate (vezi The Witcher) sau s-o reducă la minimum (vezi Company of Heroes sau Assassin's Creed).

Înainte de a explora motivele declinului, e poate util să trecem fugitiv în revistă tipurile de coduri, după efectele pe care le au și după întrebuințarea care li se dă.

În privința urmărilor, aș împărți codurile în:

1) cele care acordă un avantaj nemeritat jucătorului, fie el temporar sau permanent, cum ar fi invulnerabilitatea sau muniție infinită (celebrele *god mode* sau *give all* din majoritarea action-urilor);

2) cele care deviază ludic sau comic de la regulile universului ficțional, cum ar fi capetele gigantice ale jucătorilor din Fifa sau pietonii beți din Carmageddon;

3) cele care sporesc gradul de dificultate sau îți îngreunează suplimentar parcursul, cum ar fi adăugarea de stele în dreptul barometrului de delicvență din GTA-uri.

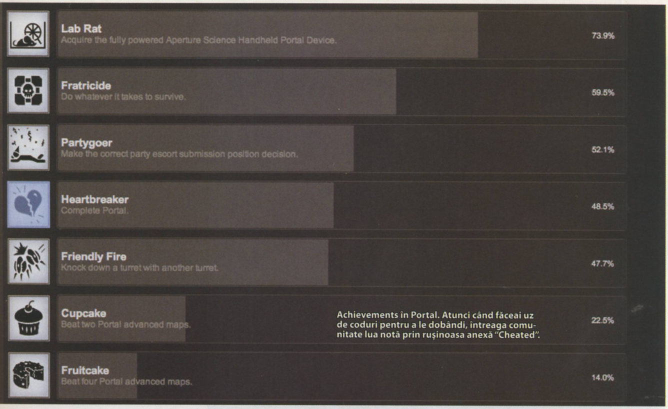
4) includ aici, cu mențiunile de rigoare, și comenzile tehnice care amendează parametrii standard ai jocului pentru a crește performanța sau pentru a satisfa



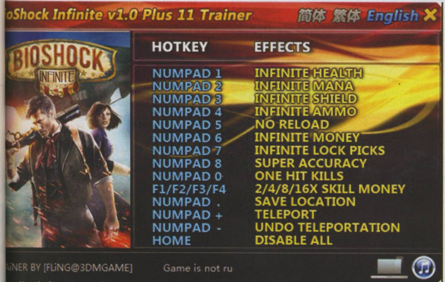
GTA-urile au fost un paradis al codurilor: cu toptanul, dintre cele mai sărite de pe fix, aproape o datorie dacă stăm puțin să ne gândim la subiectul jocurilor. Cele din imagine fac apel la latura comică, dând frâu liber freneziei în loc să fie sec utile terminării jocului.



Scuzați scăparea gramaticală a autorului, d imaginea mi s-a părut amuzantă. Împătimi shooter-elor iD știu de ce.



Achievements în Portal. Atunci când făceai uz de coduri pentru a le dobândi, întreaga comunitate lua notă prin rușinoasa anexă "Cheated".



Nevoia de a trișa n-a dispărut deloc. Doar că acum trebuie să te descurci cu ce trainer apuci. Nu că băieții le-ar întârzia prea mult.



God mode era cadoul cel mai de preț pentru cei mai slabi de înger și de tastă. Un fel de derogare a unui Creator Mare (dezvoltatorul) pentru Creatorul (mai) Mic de a se simți și el zeu în interiorul jucăriei primului.

ce o preferință personală; ele nu sunt disponibile tuturor prin intermediul meniului, ci doar unui segment restrâns de inveterați (vezi popularele setări *field of view*, *show weapon* sau mai obscura și profesionista *cl_footsteps* din Quake 2).

În privința motivului pentru care sunt folosite codurile, în afara celui evident că jucătorul s-a blocat, există și alte justificări valide care sunt în genere ignorate sau greșit expediate ca incompetență gameristică:

1) jucătorul nu are timpul sau răbdarea necesare pentru a se plia ritmului jocului, al cărui nivel de dificultate este, altfel, în limitele putinței sale; alege, deci, să comprime porțiunile excesiv de plictisitoare (vezi grind-ul) sau pur și simplu sare peste ele (codul de *win scenario*);

2) este interesat doar de anumite aspecte specifice de gameplay sau poveste, axându-se pe acestea și ignorând completitudinea titlului ca produs de divertisment;

3) jucătorul nu doar joacă titlul, ci îl înscrie într-o grilă evaluatoare care presupune un meta-nivel de analiză; codurile îi permit, de exemplu, să vizualizeze designul de nivel fără sâcâieli inutile sau să verifice în condiții de stres maxim funcționarea unor mecanici;

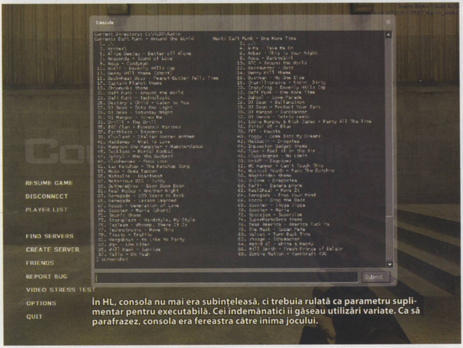
4) își propune să altereze semnificativ, în cheie satirică sau competitivă, variabile ale jocului care să îi ofere suficientă varietate pentru a-l juca în continuare;

În acest moment, cineva poate argumenta că noile modalități de a trișa înlocuiesc cu succes desuetele coduri. Sunt de acord că nu s-a creat niciodată pe piață un vid – grupurile de jucători independente vor găsi întotdeauna soluții ingenioase de a păcăli software-ul și de a întinde simbolic o mână „noob"-ilor. Dar sunt gata să susțin că niciuna dintre modele care au înlocuit codurile nu este chiar la fel de eficientă, de elegantă și de particulară. Trainer-ul este legat de versiune, ceea ce înseamnă că fiecare update sau patch vor naște nevoia unui nou trainer; în plus, este un program-căpușă, nesuportat de producător și care poate intra în conflict cu alte programe (cu antivirusul, cel mai frecvent) sau funcționa cu sughițuri.

Walkthrough-ul, fie că vine în forma scrisă clasică sau cea nouă a înregistrării video, este de cele mai multe ori o soluție completă la o problemă parțială. Jucătorul inabil care și-ar fi acordat un mic avantaj introducând un cod de resurse, de exemplu, e acum ne-



Scurtă demonstrație a diferenței substanțiale între valorile de field of view, modificabile pe vremuri doar printr-un cod de parametru în consolă.



În HL, consola nu mai era subînțeleasă, ci trebuia rulată ca parametru suplimentar pentru executabilă. Cei îndemânatici îi găseau utilizări variate. Ca să parafrazez, consola era fereastra către inima jocului.

voit să consulte *walkthrough-ul* de zeci de ori pentru a se despotmoli, căci fiecărei situații concrete din joc îi va corespunde o strategie optimă diferită. E anulată plăcerea de a descoperi și explora lumea pe cont propriu, pe care codurile nu o făceau neapărat pierdută. Jucătorul se transformă într-un executant, copiind situațiile descrise în *walkthrough* pentru a răzbate; experiența lui nu mai este puțin „ajutată", ci de-a dreptul dictată.

Există și posibilitatea ca jucătorul să apeleze direct la editarea fișierelor jocului (vezi editarea hex, una dintre cele mai populare trișări în rpg-uri), dar aici intervine o problemă de accesibilitate – presupune mai mult efort și complicație decât simpla tastare a câtorva expresii, eventual chiar o minimă competență informatică. În general, editarea directă a fișierelor rămâne apanajul cunoscătorilor, uzul ei nedevenind cu adevărat popular. Am putea aminti și *exploit-urile* sau *glitch-urile*, aflate undeva în zona gri a practicilor neortodoxe, dar ele se diferențiază net de coduri prin aceea că sunt efecte nedorite de dezvoltator, scăpări sau greșeli pe care acesta se va căzni să le corecteze cât mai curând.

Care sunt, deci, explicațiile pentru erodarea statutului codurilor, de vreme ce le găsim numai avantaje? Prima justificare ce mi-a venit în minte a fost procesul de simplificare; oarecum firesc, deoarece reflecția asupra codurilor a survenit într-un moment în care căutam temă pentru un episod Simplify. Pare destul de logic ca, în momentul în care nivelul de dificultate scade substanțial, nevoia consumatorului pentru coduri să se stingă de la sine.

Am respins această explicație, însă, ca insuficientă și imperfectă, motiv pentru care nici n-am dat curs temei în cadrul seriei amintite. Pe de o parte, va exista tot timpul un contingent de jucători insuficient de experimentați sau de dibaci pentru a termina un joc fără niciun ajutor. Cu atât mai mult acum, când procentul de nou-veniți în ograda gaming-ului este la cote înalte; iar că nevoia e încă prezentă o demonstrează proliferarea trainer-elor. Pe de altă parte, simplificarea exagerată n-ar elimina restul funcționalităților codurilor pe care le-am enumerat mai sus.

O a doua motivare poate veni din cota de piață pe care o dețin consolele, care au eclipsat treptat PC-ul în ultima decadă. Nu că aceste platforme ar fi imune la „flagelul" codurilor; doar că, practic și tehnic vorbind, folosirea acestora este mai greoaie și mai restrânsă decât în cazul computerului. Codurile nu mai constau în replici amuzante și auto-referențiale, ușor de memorat (vezi „there is no cow level" în Starcraft), ci într-o combinație mai lunguță a diverselor taste de pe controller, gândite în așa fel încât jucătorul să nu fie în pericol de a le introduce accidental.

Într-adevăr, codurile de consolă sunt mai apropiate ca structură de combo-uri. Din acest motiv, tradiția a făcut ca numărul lor pentru jocurile de consolă să fie semnificativ mai mic decât în cazul PC-ului, mergându-se în direcția celei mai fruste utilități – au fost sintetizate cu precădere codurile care ajută la netezirea asperităților de gameplay. În același timp, ferchezuirea variantei PC cu câteva coduri în plus nu ar trebui să irosească nici timp de producție însemnat, nici alte resurse importante, astfel încât și această teorie se susține doar pe jumătate.

O coincidență interesantă ar putea sugera o linie de investigație inedită: perioada în care prinde contur apusul codurilor coincide cu cea a lansării distribuției digitale în general. Odată cu migrarea entuziastă dinspre librăria de jocuri materială înspre cea virtuală, prinde cheag tendința (intuibilă de ani buni în cazul unui battle.net, de exemplu) centralizării și publicării unei evidențe a idiosincraziilor gamerilor. Comportamentele și performanțele jucătorilor sunt progresiv codificate prin statistici și măsurători, de la procentajul de kill-uri pe o anumită hartă până la eficacitatea folosirii unei arme anume, întregul volum de date fiind făcut cunoscut prietenilor, partenerilor de joc sau chiar publicului larg. Single-player-ul devine și el țintă a monitorizării, producătorul devenind mai reticent în a furniza chiar el posibilitatea de a trișa din dorința de a garanta credibilitatea și autenticitatea datelor; iar jucătorul devine mai circumspect în privința folosirii codurilor deoarece are un profil public de a cărui statură trebuie să se îngrijească.

În tandem cu această nouă dimensiune, se dezvoltă sub-ramura *achievements*, care constau de cele mai multe ori în obiective suplimentare decuplate de povestea și atmosfera jocului. Ele se prezintă precum ținte cantitative de gameplay – reușește 100 de headshots sau supraviețuiește timp de 15 minute unui bo – a căror îndeplinire presupune tocmai acea provoca imensă pe care existența codurilor ar pune-o în peri



Se poate incrimina şi prevalenţa multiplayer (unde codurile sunt de nesuportat) asupra single-ului pentru dispariţia codurilor. Îi putem, oare, bănui că încearcă să ne educe să renunţăm la coduri?


Puţine şi curajoase sunt jocurile care aleg să internalizeze deschis posibilitatea să trişezi, precum Mechwarrior 3; totuşi, jocul te atenţionă că aceasta e dezonorantă.

col. Sistemul de reputaţie sub acoperire care este sistemul de achievements funcţionează de minune în a îndepărta concomitent jucătorul şi producătorul de zona de tacit armistiţiu a implementării şi folosirii codurilor. La început, jocurile îşi iau măsura de precauţie de a dezactiva *achievements* odată ce a fost detectată utilizarea codurilor; cu timpul, ajung să se dezintereseze complet de un apendice pe care-l consideră de-acum inutil, ba chiar potenţial dăunător.

Nu trebuie să ignorăm o a patra explicaţie doar pe motivul simplităţii ei, cea a unei tranziţii naturale prin care funcţiile codurilor au fost preluate de alte instrumente. De exemplu, debuşeul comic pe care-l asigurau unele coduri a început să fie tradus din ce în ce mai des în aşa-numitele *easter eggs*, inserate direct în materia jocului, deci, teoretic, mai elaborate şi mai repede accesibile unui segment mai larg. Codurile care influenţau diverşi parametri tehnici şi-au pierdut utilitatea odată ce au apărut forme mult mai puternice de a experimenta în această direcţie, multe dintre ele furnizate chiar de producător (editoare şi opţiuni in-game). Cât despre cele „ajutătoare", e posibil ca ele să fi fost lăsate exclusiv în seama comunităţii, având în vedere cât de dezinvolt se mişcă aceasta; e o ipoteză puţin probabilă, după părerea mea, dar trebuie luată în calcul de dragul obiectivităţii.

Ajung la o a cincea presupunere, care se leagă de „profesionalizarea" relaţiei dintre producător şi jucător. Acum 10-15 ani, primul trata cu indulgenţă şi simpatie această alintare a publicului, îngăduindu-i poznaş acces în propria ogradă – căci codurile reprezintă nişte artefacte ale procesului de dezvoltare, instrumente activ folosite de producător pentru a modela şi testa lumea jocului. Înţelegea să le împărtăşească pentru a-i ajuta pe începători, dar şi pentru a le oferi iniţiaţilor o părticică din privilegiile lui, de a-i invita pe un teren în genere interzis, de a-i coopta cumva retroactiv şi consolator în procesul de dezvoltare. Multe dintre coduri deschideau calea unei aprecieri a produsului în afara limitelor de participant la regulile jocului – de câte ori nu am introdus codul de liberă mişcare (noclip) pentru a admira arhitectura nivelului dintr-un punct exterior lui.

Codurile reprezentau un element îndrăgit de ambele părţi, acţionând ca un fel de punte simbolică între cele două poziţii altfel ireconciliabile ale creatorului şi consumatorului. Ele întreţineau un fel de convivialitate între donator şi receptor la un nivel primitiv, dar autentic. Pe măsură ce a) jucătorul a devenit din ce în ce mai îndrăzneţ, încercând să oblige prin presiune financiară şi mediatică să se liberalizeze accesul la mijloacele de producţie – atât pentru a modifica jocurile favorite, cât şi pentru a face el însuşi jocuri, şi b) producătorul a început să privească audienţa strict printr-o grilă mercantilă, o masă de cumpărători, şi nu complici întru o pasiune, această relaţie s-a deteriorat. Dezvoltatorul s-a retras ca într-o cochilie, gelos şi rapace, iar jucătorul s-a poziţionat agresiv şi revendicativ în contrast cu el. Văzute în lumina acestui război de gherilă, codurile sunt doar una dintre victimele colaterale ale sfârşitului unei perioade romantice şi debutului uneia pragmatice.

Analiza mea nu are pretenţia de a fi explorat toate variantele de răspuns, dar a încercat să le cuprindă pe cele mai importante. Nu cred că o singură cauză este responsabilă de pericolul de extincţie în care se află codurile; mai degrabă, e vorba de un efect cumulativ pe fondul unei schimbări de paradigmă a industriei jocurilor şi a unei redefiniri a relaţiei dintre producător şi jucător. Toate problematicile de mai sus au contribuit într-o măsură, mai mică sau mai mare, la starea de fapt actuală. Strop cu strop se face noianul. În concluzie, codurile par un simptom al unei epoci apuse. Nu poate fi exclus un reviriment, căci dinamica industriei este ciudată şi poate provoca surprize. Dar deocamdată trebuie să ne împăcăm cu ideea că niciuna dintre părţi nu pare să le ducă dorul prea tare.

▶ **Radu Sorop**



Seria Tex Murphy adoptase un sistem de indicii înglobat direct în interfaţa jocului; ţi se scădea din scor, dar imersiunea nu mai trebuia fracturată prin consultarea unei soluţii externe. Alte adventure-uri au preluat şi variat metoda (vezi Machinarium).

TOM CLANCY'S THE DIVISION™

GEN MOTPTSARPG **PRODUCĂTOR** UBISOFT MASSIVE **DISTRIBUITOR** UBISOFT **ONLINE** TOMCLANCY-THEDIVISION.UBI.COM **DATA APARIȚIEI** Q4 2014
PLATFORME PS4, XBOX ONE

The Tom Clancy Strikes Back

The Division este un MOTPTSARPG. Pentru neinițiații în tainele acronimelor, MOTPTSARPG vine de la Multiplayer Online Third-Person Tactical Shooter Action Role-Playing game. Așa grăit-a Wikipedia la o primă căutare. Ce căutam eu pe Wikipedia în loc să scormonesc prin arhivele E3-ului din acest an, vă întrebați? Nici eu nu știu. Cert e că am vizionat îngrozit un filmuleț cu Thief 3 și unul cu Ryse: Son of Rome (veți vedea mai jos de ce am simțit nevoia să îl pomenesc) și mi-a pierit temporar orice urmă de interes pentru E3, în special, și pentru viitorul industriei AAA în general. Dar nu-i nimic, am înțeles de la neînfricatul nostru lider că avem în acest număr un articol special destul de măricel dedicat E3-ului. Promit că îl voi citi și mă voi înregistra pe forum cu o clonă pentru a oferi cu entuziasm tineresc nedisimulat un feedback pozitiv, bărbătesc.

Generația de la capătul tunelului

La a doua căutare, ceva mai atentă, când deja stabilisem că eu sunt cel delegat să vă informeze cine este și ce vrea de la voi această Divizie a Ubisoftului (am stabilit la început că este un MOTPTSARPG și cred că vă vrea banii și timpul), am dat peste câteva imagini din joc care, sincer să fiu, m-au introdus într-o transă de aproximativ un minut și cincisprezece secunde. Ceea ce dovedește că în fiecare dintre noi se ascunde o mică și sfioasă damă de consum a graficii, oricât de mult am nega acest lucru. Presupunând că imaginile găsite de mine (și cele câteva primite de Kimo de la Ubisoft) sunt postprocesate în limita decenței (adică între 50% și 75%) și înlăturând mental armata de filtre aplicate celor câteva capturi de ecran răspândite pe Internet, tot rămânem cu promisiunea unui joc care, cel puțin la nivel grafic, își va putea purta mândru ecusonul cu „next-gen" fără să fie acuzat de fraudă morală.

N-am mai apucat să trec la cea de-a treia căutare, adică un slalom uriaș printre comunicate de presă și interviuri doldora de buzz-words și capcane de PR, căci Mircea mi-a trimis un document cu o serie de informații prețioase măcinate atent în moara deontologiei, verificate în trei surse și acoperite de mantia impenetrabilă a suportului factual, vorba colegului și prietenului Yusuf. Printre informațiile furnizate de stăpânire se află și un interviu acordat la E3 reprezentanților presei de specialitate. Prima întrebare mi-a sărit în ochi: „Nu ne înțelegeți în mod greșit, căci jocul arată într-adevăr fantastic, dar când ați devenit atât de buni la grafică?" Studiind puțin istoria studiourilor Ubisoft Massive, aflăm că, înainte să fie cumpărați de Ubisoft, „părinții" lui The Division se numeau Massive Entertainment și aveau în palmares două RTS-uri cu un look năucitor pentru perioada în care au fost lansate: Ground Control 2 și World in Conflict. Deci, presupunând că în echipa actuală se mai găsesc câțiva indivizi care-au lucrat la GC2 și WiC, cei de la Ubisoft Massive au fost întotdeauna „buni la grafică". Probabil au devenit și mai buni când cineva a început să pompeze fonduri într-un nou motor grafic care va pune serios la treabă consolele de nouă generație și PC-urile de câtev mii de dolari ale viitorului apropiat. Așadar, potrivit declarațiilor unui oficial, în jur de 50 – 60 de programatori lucrează de ceva timp (câțiva ani) la Snowdrop, motorul grafic de sub capota lucioasă a lui The Division. Pe lângă fotorealism și luminițe next gen, Snowdrop se lau dă cu un mediu destructibil și un sistem extrem de complex și potent de iluminare dinamică. Era să scriu complet destructibil, dar mi-am adus aminte că în demo-ul prezentat la E3 nu am văzut ceva foarte impresionant






QUARANTINE
AREA
SHD



din acest punct de vedere, ci doar cum gloanțele treceau prin geamurile unei mașini de poliție și printr-un panou publicitar plasat pe o clădire (e drept, câteva raze de lumină treceau cu lirism prin găurile din panou și înfrumusețau tabloul distrugerii). Ca să fiu puțin cârcotaș, motoarele grafice și fizice care permit remodelarea „on the fly" a peisajului nu sunt chiar o noutate. Magic Carpet, de exemplu, te lăsa (ba chiar te încuraja pe alocuri) să „construiești" canioane în timp real acum aproape două decenii. În Syndicate Wars dărâmai clădiri. În Red Faction făceai drum prin piatră seacă pe un sistem care nu cred că poate rula Excelul de azi. Și lista poate continua. Mai zăbovesc puțin asupra sistemului de iluminare cât să vă spun că mi s-a părut oarecum amuzant exemplul dat de unul dintre producători în același interviu când a fost întrebat cum grafica și fizica jocului vor afecta gameplay-ul: „să spunem că ai distrus o sursă de iluminare și va trebui să te adaptezi la această nouă situație". În limbaj de oameni normali: ai stins lumina, luptă pe întuneric. Din câte țin minte, chestia asta o puteam face în câteva jocuri și cu o generație de console în urmă. Sincer, mă așteptam la ceva mai consistent. Dar mai e timp...



În concluzie, din ce am văzut în demo-ul de la E3 (l-am urmărit într-un final să văd cum se „pupă" cu declarațiile producătorilor), The Division arată foarte bine. N-a reușit să mă convingă că puterea de calcul descătușată de alde Microsoft și Sony în consolele lor de nouă generație va urca gameplay-ul pe culmi nebănuite ale interactivității și inovației, dar jocul are într-adevăr un look next-gen (și cred că e prima dată când nu folose[sc] acest termen sarcastic, I really mean it). Iar luminița d[e] la capătul găurii de glonț are un lirism aparte... În plu[s] față de năucii care au prezentat un joc ce se juca sin-





gur (parcă Ryse: Son of Rome), Divizia Ubisoftului chiar îmi dă mari speranțe că gameplay-ul n-a fost sacrificat de tot pe altarul filmului interactiv.

MOTPTSARPG

Oriunde apare numele lui Clancy, fiți siguri că va urma o conspirație, un dezastru terorist, un bioatac și, în general, orice spaimă a popoarelor libere de la descoperirea fisiunii nucleare și de la recrutarea antraxului până în ziua de azi (când un profesor ne prezenta la un curs, foarte entuziasmat, o poză cu dronă cât un țânțar care, și aici omul a intrat în delir, ÎȚI POATE INJECTA OTRAVĂ FĂRĂ SĂ SIMȚI, CIOLAN IA MÂNA DE PE OSCILOSCOP!!!). The Division e un joc tipic Clancy, fără ruși de data aceasta, dar cu atacuri teroriste, inspirat din Operațiunea Iarna Întunecată (Dark Winter) și Directiva 51. Pe scurt, Dark Winter a fost numele de cod al simulării unui atac biologic asupra Statelor Unite, mai multe găsiți pe Wikipedia, iar Directiva 51 e mai complicată (ceva legat de continuitatea guvernului federal în cazul unei catastrofe), din nou o găsiți pe Wikipedia. În universul The Division, Dark Winter n-a fost doar o simulare, ci un atac biologic real care, în doar cinci zile, a reușit să ducă rasa umană aproape de extincție. Voi, jucătorii, căci, după cum v-am spus și la început, avem de-a face cu un semi-MMO, faceți parte din The Division, o grupare survivalistă al cărei scop este de a salva ce-a mai rămas din populație și de a reinstaura ordinea și disciplina. Adică vă veți plimba de colo-colo pe o hartă imensă și complet deschisă explorării a New-York-ului încercând să supraviețuiți. Primiți rații pentru trei zile, restul va trebui să vi le asigurați voi, semn că The Division va împrumuta câteva elemente de supraviețuire din titluri ca Day Z sau State of Decay. Când nu vă îngrijiți de stomac, veți căsăpi dușmani, prieteni și AI-uri, după tipicul unui shooter





multiplayer online third person și așa mai departe. Tot după tipic, prin interviuri am observat că producătorii se cam feresc să-i asocieze lui The Division titulatura de MMO. Și cred că a sosit timpul să vă explic pe scurt cum s-a format acronimul acela imens de la începutul articolului. A dispărut un Massive și the Division a rămas doar un Multiplayer Online. Sar direct la Tactical, căci, în vâna shooter-elor multiplayer ceva mai tactice (gen Battlefield, Arma sau probabil Counter jucat... tactic), va trebui să colaborați în stil militar cu diverși cunoscuți sau



necunoscuți pentru îndeplinirea unor obiective (în general, misiuni „descoperite" prin peisaj, cum ar fi cea prezentată la E3, un shootout în fața unei secții de poliție) alese de voi sau de șefuțul vostru de grup. Nu zăbovesc asupra lui Action, căci unde sunt puști, gloanțe și oameni de pe Internet e și Acțiune, și cred că ați jucat îndeajuns de multe titluri moderne încât să vă închipuiți ce se întâmplă când oamenii de pe internet primesc puști și se strâng laolaltă pe un server. Ajungem la RPG și constat că, în discursurile de marketing sau prin Interviuri, producătorii folosesc foarte des acronimul RPG când își descriu jocul (ba chiar într-un interviu, unul dintre producători afirma că jocul a fost gândit la început ca un RPG, iar shooting-ul a apărut după aceea). E de înțeles, oarecum, căci granițele RPG-ului au început să dispară în ultimul timp și orice joc în care fiecare kill este punctat de un norișor de sânge și un număr pe ecran care se termină în XP a devenit RPG. Ei bine, în The Division nu există clase fixe sau, ca să citez câteva articole de pe Internet, „stereotipuri tipice RPG-urilor online" în limitele cărora personajul să se dezvolte, ci vă puteți construi singuri mașinăria de ucis investind într-o colecție măricică și diversă (adică sper că e diversă) de skill-uri, buff-uri, modificări pentru arme și echipament și așa mai departe.

Nu pot să-mi închei articolul fără să vă povestesc despre o idee interesantă a producătorilor, și anume o





aplicație care va rula pe tablete și va permite „navetiștilor" să se bucure și ei de The Division. În demo-ul de la E3, se putea observa o dronă micuță ce particip și ea, săraca, cu tot ce putea la efortul de război al oamenilor serioși cu puști și căciuli cazone. Din câte am înțeles, drona nu era controlată de AI, ci de un jucător uman pe o tabletă. Acum îmi aduc aminte că mă uitam cu Mircea peste screenshot-uri (omul încerca să mă ademenească din greu cu eye-candy) și am văzut și o poză cu o tabletă și ceva hi-tech rulând pe ea. „Serios? Îl scot și pe tablete? Așa vrei tu să mă convingi?" „Nu, băi, cu tableta controlezi drona." „Aaaaa, drona, deci... păi, asta schimbă tot. Câte pagini vrei?"

Acestea fiind spuse, voi încheia brusc informându-vă că The Division va vedea lumina zilei cel mai probabil la finalul lui 2014 pentru PS4 și Xbox One, iar un port pentru PC probabil va urma câteva luni mai târziu, după bunul obicei al Ubisoftului. ▶ **cioLAN**



Dell Next Business Day

Tehnician acolo unde te afli, a doua zi lucratoare, prin garantia 2 Ani Next Business Day On-Site

Latitude E5430

Procesor: Intel® Core™ i5-3210M Processor

Display: 14.0" HD

Memorie: 4GB DDR3 1600MHz

HDD: 500GB (7200RPM) SATA

Video: Intel® HD Graphics 4000

Conectivitate: Intel® Centrino Advanced-N 6205

Cod: DL-272211735



Disponibil prin partenerii Network One Distribution:

www.cel.ro; www.evomag.ro; www.marketonline.ro; www.oktal.ro; www.pcgarage.ro

intel inside CORE i5 Ultrabook™ Inspired by Intel



THE LAST OF US

Tocăniță de omenire cu ciuperci flambate

Ingrediente: o civilizație ignorantă în declin, un parazit de natură fungică extrem de contagios, arhetipul tatălui și lupta pentru supraviețuire.

Mod de preparare: parazitul se amestecă bine cu civilizația, până dă în haos. Tatălui i se scurge cu grijă obiectul iubirii și protecției printre degete, la un foc tras cu M-16-le adevăratului zombie: militarul care urmează și el ordinele. Se lasă douăzeci de ani la fiert într-un amestec de întuneric cu o luptă dezumanizantă pentru supraviețuire. Se condimentează bine cu opresiune militară, revolte, lupte frenetice pentru putere. Adăugați o grupare idealistă, The Fireflies. Pregătiți o nouă șansă pentru tată, dar și o speranță pentru omenire. Amestecul se lasă la dospit preț de vreo două-trei ore, timp în care puteți delecta invitații cu un antreu banal, care nu prevestește felul principal. Pregătiți un desert de multiplayer tactic cu glazură de lucru în echipă. Poftă bună!

Omul, cât trăiește, greșește

Uneori, mai și învață câte ceva din asta. Dacă vă ajută memoria și ați avut curiozitatea să-mi citiți preview-ul din aprilie 2012, știți că am pus noii creații de la Naughty Dog o prognoză destul de pesimistă. M-am înșelat. De fapt, a fost o eroare cinstită, fiindcă atunci când ai de lucrat doar cu niște vagi informații și un biet trailer, nu poți decât să te bazezi pe ceea ce poți deduce din respectiva mămăligă. Nu-mi retrag opinia despre suprasaturarea pieței post-apocaliptico-zombilitice cu decoruri americane, nici despre tendința de simplificare excesivă a gameplay-ului în favoarea depănării unor povești neinspirate, pline de clișee și sentimentalisme ieftine. Numai că orice regulă mai are și excepții. Uneori, contrar tuturor așteptărilor, dintr-o premisă obosită și care nu promite nimic deosebit, poate ieși ceva proaspăt și apetisant, iar Hollywood-ul pare să nu-și fi epuizat definitiv și irevocabil puterea de a inova. Dacă nu prin concept, măcar prin execuție. Cam acesta ar fi și cazul de față.

După cam multe dezamăgiri din lumea jocurilor, nu anticipam vreun titlu care să-mi dea socotelile peste

cap, în
Uncha
joc nic
făcând
niște e
bun si
cenușa

Din

J
nă, în c
orice ta
ale con



cap, însă meseriașii de la Naughty Dog, tăticii lui Uncharted, s-au autodepășit și au reușit să creeze un joc nicidecum perfect, însă foarte savuros și accesibil, făcând slalom printre (multe) clișee și reorganizând niște elemente neoriginale într-un mod original și de bun simț. Acestea fiind spuse, îmi scutur capul de cenușă și vă invit să citiți în continuare.

Din lac în puț

Jocul se deschide cu o înduioșătoare scenă cotidiană, în care Joel, personajul central, vine acasă obosit, ca orice tată singur, cu gânduri la ipoteci și alte vicisitudini ale contemporaneității americane, iar Sarah, fetița lui, îi luminează gândurile, amintindu-i că este chiar ziua lui și îi face cadou un ceas în locul celui care nu mai funcționa de multă vreme. După o ședință de „father-daughter bonding", fata e trimisă la culcare. Habar nu aveau că ziua respectivă avea să fie și ultima relativ normală din viața tuturor. Și într-adevăr, în toiul nopții, Sarah se trezește (preiei controlul) și-l caută pe Joel, care nu pare a fi de găsit. Scena mustește de pricepere artistico-tehnică: nu credeam să văd mișcări și reacții de om buimac de somn atât de bine realizate. Într-o construcție foarte bine regizată, îți poți da seama că ceva nu este în regulă, privind pe geamuri, ascultând la radio și spicuind din ziarele zilei care trecuse, pe măsură ce-ți croiești drum prin casă în căutarea tatălui. Și începe: Joel dă buzna în casă, cu un vecin turbat pe urmă, pe care-l răpune sub privirile îngrozite ale lui Sarah. Se întâlnesc cu fratele lui Joel, Tommy, și pornesc cu mașina și apoi pe jos prin haosul de afară – o cursă frenetică, dar cu sfârșit tragic: un soldat o împușcă pe Sarah, care moare în brațele lui Joel (așa moarte digitală n-am mai văzut, te mișcă până la lacrimi), în timp ce Tommy îl execută pe respectivul, salvându-și măcar fratele.

După introducerea puternică, Naughty Dog derulează povestea douăzeci de ani mai târziu. Suficient timp cât mutația ciupercii Cordyceps, cauza dezastrului, să îngenuncheze omenirea și să o transforme într-o hoardă de simple gazde violente, dornice să răspândească boala, împotriva voinței lor.







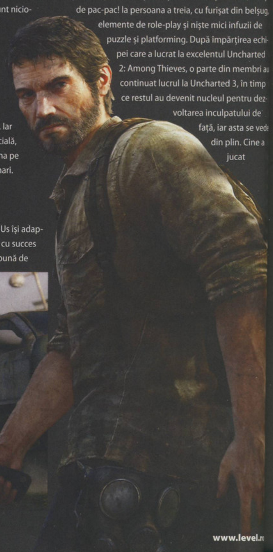
Joel a îmbătrânit. Locuiește într-o zonă de carantină controlată strict de militari în Boston, alături de o brunetă focoasă, Tess, și sunt amândoi contrabandiști. Dintr-un tată grijuliu, a devenit un om rece, acru, cu o barbă amplă și fața brăzdată de chinul vieții bune din ultimele două decade. În fond, supraviețuitorii temporari ai urgiei erau împărțiți fie în sectoare similare celui din Boston, cu armata la conducere, fie în comunități independente, mai mari sau mai mici – și puțini erau cei care alegeau să cutreiere constant fața răvășită a Statelor Unite, iar lupta pentru supraviețuire îi făcuse pe cei mai mulți dintre ei să lase etica deoparte, coborându-i la o condiție animalică.

Joel pleacă împreună cu Tess pentru a da de urma unui mic mafiot local, Robert, care furase de la ei arme – prilej pentru un scurt tur al zonei de carantină cu rol de tutorial, în care te obișnuiești cu specificitățile controlului și deprinzi câteva tactici de furișare și luptă, în timp ce-ți croiești drum printre gangsteri către țintă. În paralel, armata îi vânează pe cei din grupul Fireflies, niște idealiști indezirabili, care căutau să restaureze viața la ceea ce fusese odinioară. Bineînțeles că lucrurile nu sunt niciodată simple, iar Robert se dovedește că ar fi vândut respectivele arme, însă drumul îi poartă la Marlene, chiar lidera găștii locale Fireflies, care, rănită grav, le promite de două ori pe cât pierduseră în schimbul unui mic favor – acela de a scoate din oraș pe șustache o fetiță, Ellie. La insistențele lui Tess, Joel acceptă, fără prea mult entuziasm. Iar ce urmează este o călătorie lungă, dură, crucială, în care protagoniștii au ocazia să-și dea arama pe față, cu prestații actoricești digitale de zile mari.

Vânător-scormonitor

Ca titlu mânat de poveste, The Last of Us își adaptează gameplay-ul după necesități, trecând cu succes granițele mai multor genuri. Avem o parte bună de acțiune, explorare, supraviețuire, niscai sperieturi, dar și de pac-pac! la persoana a treia, cu furișat din belșug, elemente de role-play și niște mici infuzii de puzzle și platforming. După împărțirea echipei care a lucrat la excelentul Uncharted 2: Among Thieves, o parte din membri au continuat lucrul la Uncharted 3, în timp ce restul au devenit nucleul pentru dezvoltarea inculpatului de față, iar asta se vede din plin. Cine a jucat







Uncharted 2 se va familiariza mai ușor cu schema de control de aici și va remarca implementări în esență asemănătoare. Pe aproape toată durata jocului, acțiunea se desfășoară la persoana a treia, cu unghi de vizibilitate undeva între shooter și survival-horror. Adică mai restrânsă, dar nu în halul în care ne-a terorizat Resident Evil 5, de exemplu. Deși controlul are aspecte de finețe și mici complexități, s-a optat pentru simplificarea (către bine) a mecanicilor de cover – esențiale pentru furișat, dar și în luptele mai intense. Ai libertate din plin și poți aborda situațiile de joc în ce manieră poftești, însă proviziile extrem de limitate și fragilitatea personajului încurajează întotdeauna o abordare cerebrală, mai tactică, în funcție de posibilități. Degeaba câștigi o bătălie în stil Rambo dacă ai rămas în fundul gol în fața pericolelor care pândesc la următorul colț. Din perspectiva asta, jucătorul trebuie să accepte niște convenții de gameplay care pot fi inițial supărătoare (pentru mine au fost, până le-am înțeles pe deplin rostul, în timp). De exemplu, degeaba omori pe șest un adversar înarmat până-n dinți, fiindcă, în mod contraintuitiv, de cele mai multe ori nu vei avea parte de echipamentul lui și va trebui să te descurci cu ce găsești prin explorare. Și asta implică mult scormonit prin gunoaie și în general în toate cotloanele nivelurilor, ca să nu mai vorbim că accesul către zone complet opționale este adesea obstrucționat de adversari problematici – adică implică riscuri deloc neglijabile. În plus, deși la o adică poți purta cu tine cam toate armele din joc deodată, muniția maximă este extrem de limitată și asta te forțează să-ți planifici cu zgârcenie mișcările, adaptându-te totodată la arsenalul pe care-l poți folosi la un moment dat. În consecință, de cele mai multe ori vei fi nevoit să recurgi la vicleșuguri, să doborі adversarii umani prin strangulări-surpriză și chiar te furișezi pe lângă mutanții mai periculoși fără să-i atingi, din mai multe motive. Pe de o parte, respectivii sunt capabili să te omoare dintr-o mișcare și sunt destul de rezistenți la arme. Pe de altă parte, executarea lor dintr-o bucată nu poate avea loc prin strangulare și necesită ustensile speciale, numite Shivs – un fel de lame improvizate (practic, rupi o foarfecă și îi legi lamele spate în spate, formând un cuțit cu


Red Dead Redemption?!


Listen Mode On





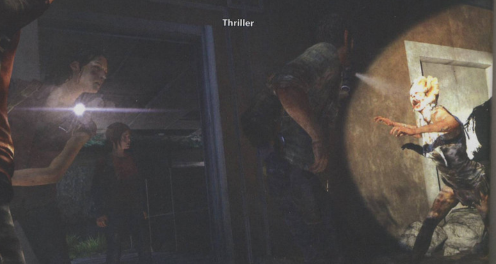




două tăișuri), pe care nu le găsești chiar la tot pasul și care se strică, inițial, imediat după utilizare. Unde mai pui că poți duce cu tine maximum trei deodată. Aceasta reprezintă o altă convenție menită să limiteze opțiunile și să te forțeze la abordări variate și economice. Shiv-urile pot fi folosite și la deblocarea unor încuietori (nu, armele nu merg pentru așa ceva), însă de regulă respectivele blochează accesul către o încăpere plină de provizii. Ai folosit shiv-ul pe monștri sau oameni și nu mai ai, te uiți ca vițelul la ușă, suspinând după bunătățile care se găsesc de cealaltă parte. Ai folosit shiv-ul pe ușă și nu mai ai altele, grijă mare să nu calci apăsat – fiindcă tot ele sunt cele care te pot salva de la o moarte sigură, printr-o apăsare rapidă de buton, când mutanții mai supărați se năpustesc pe tine. Și dacă tot vorbim de adversari...

Printre sălbatici

Cei mai frecvenți inamici sunt chiar oamenii, care mânuiesc o sumedenie de tipuri de arme, de la simple scânduri până la puști cu lunetă, bombe artizanale și cocteiluri incendiare (practic, cam tot ce poți folosi și tu). Pot pune probleme destul de mari, fiindcă, dincolo de faptul că țintesc binișor spre extraordinar, AI-ul de stup îi face să se adapteze la acțiunile și situația ta. Bunăoară, chiar și la o abordare stealth, vor remarca imediat un camarad trântit la pământ și intră aproape întotdeauna în alertă la sunete suspecte. Pentru a le veni de hac fără pierderi de muniție, trebuie să te strecori în spatele lor și să-i apuci, moment în care poți alege fie să-i folosești ca scuturi umane (nu pentru mult timp însă, fiindcă se vor



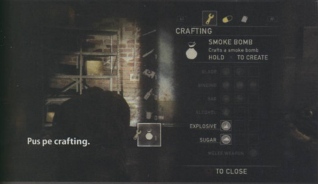
Thriller



zbate și vor scăpa în cele din urmă), fie să-i strangulezi, metodă silențioasă, dar de durată relativ mare, fie să-i execuți cu un shiv. Alternativ, poți încerca să-i ghidezi unde îți convine, aruncând cărămizile sau sticlele destul de frecvent întâlnite prin niveluri. Ba chiar poți să le arunci de la o distanță mică direct în dânșii, ca apoi să sprintezi către ei și să-i cotonogești înainte să se dezmeticească. Meleul este o opțiune viabilă economic, în special când vorbim de lupte unu la unu, însă cu mâinile goale nu faci o treabă prea grozavă, iar levierele și scândurile au o durabilitate limitată. Ba poți chiar să te năpustești la ei în timp ce ții în mână sticle și cărămizi, care se sparg din prima, însă îți dau un mic avantaj în duel. În timp, poți modifica arma din dotare artizanal, făcând-o mai durabilă și totodată letală la prima lovitură (ulterior, primele lovituri) și chiar găsești arme care doboară inamicii din prima, precum macete și topoare. Amuzant este că le poți îmbunătăți și pe acestea, bandajându-le cu lame, pentru a obține un mijloc prin care următoarele câteva lovituri vor fi, fiecare în parte, fatale pentru nefericiții care-ți stau în cale. Tensiunea nu dispare nici când te pui pe încropit truse medicale, bombe sau cocteiluri Molotov, fiindcă jocul nu pune pauză, iar adversarii sunt mai mult decât dornici să profite de momentele tale de slăbiciune. Cât despre partea de împușcat, seamănă, în linii mari, cu ceea ce ați văzut poate în Uncharted, cu mențiunea că asistența la țintit cu armele de foc nu este disponibilă decât pe cel mai lejer nivel de dificultate, iar pe cel normal poți totuși să arunci obiecte direct în adversari, fără să ratezi, însă numai de la o distanță mică. Cover-ul e sfânt, ca și manevrele de învăluire, dar lucrurile pot lua oricând o întorsătură surprinzătoare, fiindcă nici dușmanii nu se feresc de la folosirea unor asemenea tactici. Trebuie să fii mereu conștient și de împrejurimi și să încerci să inițiezi meleul în spații cât mai înguste, unde, pe lângă faptul că ești mai ferit de gloanțe, Joel tinde să execute mișcări speciale, trosnind opoziția de obiectele din imediata apropiere.

Mai târziu în joc, primești și o frumusețe de arc, silențios și foarte eficient, însă mai greu de manevrat, cu avantajul că dacă săgețile nimeresc în zone moi, pot fi extrase și refolosite – o economie de muniție importantă, însă care îți pune îndemânarea la grea încercare. Altminteri, pentru iscodit și furișat, vine în ajutor un sistem prin care Joel poate asculta cu atenție, iar contururile ființelor care emit zgomote vor apărea pe o rază variabilă, în funcție de împrejurimi și nivelul abilității protagonistului. Da, există și o serie de skill-uri care pot fi activate și îmbunătățite selectiv, prin colecționarea de pastile (lecitină, probabil). În același timp, armele de foc suportă și ele modificări contra unei alte monede de schimb, piesele – și asta doar când ai norocul de a găsi o masă de lucru dotată cu cele trebuincioase. Pentru a atinge nivelurile maxime de îmbunătățire, ai nevoie de scule suficient de avansate, pe care le găsești pe măsură ce avansezi în poveste. Astfel, cei de la Naughty Dog au asigurat persistența sentimentului de vulnerabilitate pe toată durata jocului.

Cei care doresc o provocare extremă pot opta pentru nivelul de dificultate Survivor, care te lasă cu mult mai puține resurse, în timp ce inamicii sunt mai puternici și mai vigilenți, dar și fără avantajul de a putea „auzi" prin pereți. Din când în când, NPC-urile care te însoțesc te vor mai avertiza când ai vreun inamic prin preajmă, însă cam atât. Din fericire, producătorul s-a gândit la toată lumea, astfel că opțiunile care nu-ți convin pot fi dezactivate și pe moduri inferioare de dificultate (precum Listen Mode). Mai mult, odată terminat, jocul oferă opțiunea New Game Plus (însă doar pe nivelul de dificultate pe care ai butonat), care-ți



Pus pe crafting.


Deer Hunter.





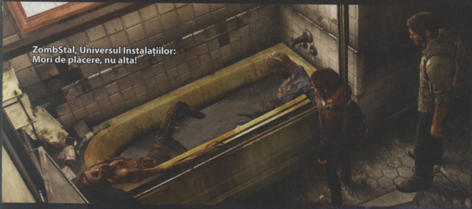


menține skill-urile (de exemplu, vitalitatea maximă) și îmbunătățirile pentru arme din partida trecută, alături de diversele obiecte de colecție găsite din prima trecere. Însă, dacă inamicii umani sunt relativ previzibili, renunțând la avantajul unui Listen Mode, de exemplu, veți avea reale palpitații cu...



... celelalte jivine

Infecția cu ciuperci e ceva destul de urât și în lumea noastră, darămite în cea închipuită de Naughty Dog. Odată infectată gazda, prima etapă este pierderea totală a controlului (creierul este afectat) și tendința de a răspândi infecția către candidați sănătoși. În această stare, infectații se numesc Runners și se comportă similar cu hoardele din 28 Days Later. Sunt relativ ușor de învins și nu pot fi imediat fatali (dacă te înșfacă, tot ai ocazia să faci to cană de buton pentru a te elibera), însă devin foarte periculoși în grupuri mari, așa cum îi găsești de obicei. Uneori, îi surprinzi în timp ce se hrănesc din vre un cadavru, ocazie perfectă pentru a-i lua prin surprindere. Din alt punct de vedere, jocul face o treab bună în a ne arăta că bieții oameni sunt sub control fungic, prin fețele lor disperate și schimonosite, bră date de uimire și disperare – este clar că au devenit triști martori ai acțiunilor comandate de parazit. Ma că ți-e milă de ei. Săracii. Cei infectați de mai multă vreme sunt cu mult mai puternici și letali. Numiți clickers, ei suferă deja mutații severe, pierzându-și vederea, însă în favoarea unei sensibilități sporite la


ZombStal, Universul Instalațiilor: Mori de plăcere, nu alta!





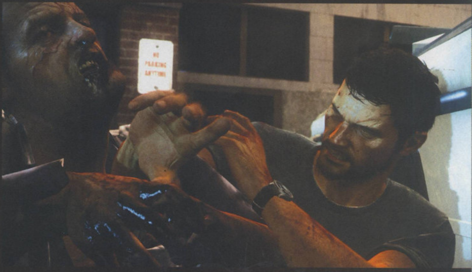
Send more paramedics!

sunet. Din fericire, poți naviga printre ei cu lanterna pornită, singura grijă fiind să mergi pe vine și foarte încet, în funcție de cât de aproape te situezi de ei. Cea mai bună metodă este să-i eviți pe cât posibil și să-i distragi aruncând obiecte. Odată alertați, dacă apucă să se apropie suficient de mult, te termină dintr-o mișcare, cel puțin până apuci să studiezi abilitatea de a te salva în ultima clipă cu un Shiv, printr-un QTE de scurtă durată. În combinație cu alergătorii, care văd bine-mersi și sunt cu mult mai agitați, pot pune probleme enorme.

O altă varietate sunt niște hibrizi, într-un stadiu de mutație în care mai văd cât de cât, dar sunt cât se poate de fatali. Din fericire, apar relativ târziu în joc, în momente în care teoretic ai suficiente mijloace de a te descotorosi de dânșii.

Ultimul tip ar fi Bloater-ul, un fel de mini-boss, extrem de puternic și scârbos, plin de excrescențe tuberculoase, care, pe lângă faptul că vede bine-mersi și poate chiar să șarjeze, aruncă de la distanță cu spori otrăvitori. E foarte greu de ucis, fiindcă punctele sale sensibile sunt chiar respectivele excrescențe, iar țintirea precisă cu gamepad-ul a fost și rămâne de groază. Totuși, nu-i place nici focul și – din fericire – nu-ți iese în cale foarte des în joc.

În rest, nu există boși, ci doar combinații problematice de inamici, situații care mai de care mai diverse și provocatoare tactic, atât în segmentele de joc mai deschise, cât și în cele mai restrânse spațial, dar intense.



De zile mari

Deși folosește mecanici de joc destul de simple și un număr restrâns de inamici, The Last of Us strălucește prin designul nivelurilor, unul cum rar îți mai e dat să vezi la titlurile recente, care oferă numeroase oportunități tactice, chiar și în spații mai înguste. Cum parcursul de tip Gears of War e interzis din start de austeritate, lucrurile se complică și mai mult când ai de-a face deodată cu lunetiști care te pândesc de la distanță, maniaci care se năpustesc cu bâte și cocteiluri molotov să te scoată din cuib și suplimentar o doză de infectați care atacă pe cine apucă, ridicând haosul pe noi culmi. Asta te forțează să alternezi între furișat, încleștări corp la corp intense și utilizarea judicioasă a puținelor resurse de care dispui. Nu o dată, m-am chinuit să adun satanele în grupuri cât mai compacte, pentru a-i nimici cu un Molotov bine plasat. La fel de bine, poți plasa o bombă plină de cuie și lame lângă leșul unui adversar doborât în tăcere, pentru ca patrula care se va repezi să-i verifice pulsul să aibă parte de un sfârșit exploziv. În afara ciudatelor combinații de bâte cu foarfecă, topoare și arc, arsenalul rămâne unul destul



Cineva arde de nerăbdare să-mi facă felu'



THE LAST OF RAINBOW... FOUR

Dincolo de single player-ul de excepție, The Last of Us vine și cu o componentă multiplayer senzațională. Deși, în mod clar, s-a plecat, în linii mari, de la ceea ce oferă Call of Duty (practic, în Uncharted multiplayer-ul este un Call of Duty mai simpatic, la persoana a treia), cu anumite infuzii de Battlefield, din nou, implementarea m-a lăsat cu gura căscată și dureri serioase de încheieturi de la sesiuni prelungite online.

În principiu, când pornești jocul multiplayer, poți alege între facțiunile Hunters, ordinarii care, alături de armată, te vânează prin single și idealiștii Fireflies. Astfel, îți creezi un clan, care depinde de tine să strângi provizii în partidele multiplayer pentru a crește și supraviețui. Poți alege embleme și, desigur, îți poți personaliza omulețul, mai ales în timp, pe măsură ce deblochezi diverse opțiuni de acest gen. Fiecare partidă contează ca o zi trecută din povestea clanului, care, dacă te descurci bine, se poate duce până la capăt. Altminteri, ajungi la un final abrupt și poți alege din nou facțiunea și întemeia un nou clan. Pe măsură ce joci, povestea evoluează și ea, iar anumite evenimente îți cer rezolvări specifice, care se manifestă printr-o serie de obiective prin care poți crește beneficiile, în cazul unor evenimente pozitive, sau reduce pierderile și riscurile, în cazul celor negative. Obiectivele trebuie atinse de regulă în următoarele trei partide de la selectarea lor, ceea ce dă mereu o dimensiune suplimentară fiecărei încleștări. Odată ce duci cu succes la final povestea unui clan, poți alege să abordezi și povestea celeilalte facțiuni, într-o manieră similară. Însă metajocul despre care vă povestesc este doar suprafața.



Dincolo de ea se găsesc două moduri de joc, ambele în echipă, intense și deosebit de tactice. Și mai drăguț este că folosește, în linii mari, exact elementele prezente și în single player, rezultând într-o distracție absolut demențială, care necesită colaborare și se desfășoară întotdeauna intens.

HORA TACTICĂ

Pentru fiecare partidă, poți constitui, aiurea sau cu eventuali prieteni care sunt și ei online, o trupă de patru indivizi din clanul tău. Modul Supply Raid, aparent cel principal sau favorizat de jucători, este un fel de Team Deathmatch cu un număr limitat, global, de spawn-uri pentru fiecare echipă. Odată ce acesta se epuizează, echipa intră în Sudden Death, până ce ultimul este căsăpit sau reușește să-i anihileze complet pe adversari. Presărate cu grijă sunt cutii cu provizii, care-ți permit să aduni atât componente pentru a cumpăra pe loc muniție și îmbunătățiri pentru armele din tolbă, dar și ingrediente pentru a fabrica obiectele de artizanat prezente și în single. Odată ce unui jucător i se epuizează vitalitatea, acesta cade la pământ și se poate târî o perioadă limitată, înainte să moară de-a binelea. În acest timp, se poate mișca încet la adăpost și poate fi resuscitat de un camarad. Dacă te poți lipsi de muniție și-l ai în cătare, poți să-i curmi suferința de la distanță. Altfel, poți să efectuezi o manevră spectaculoasă de execuție de aproape, însă expunându-te la eventuale atacuri din partea tovarășilor săi care vin să-i sară în ajutor. Până și eliminarea opoziției are considerente tactice importante. Șmecheria este că, pe locul unde ai execu-





de tipic, cu revolver, pistol, revolver cu lunetă, carabine și puști de vânătoare, însă care trebuie folosite foarte conștient, cu îndemânare, dacă vrei să fii cât se poate de eficient. În mod ciudat pentru un astfel de joc, cea mai mare parte a jocului ți-o petreci în compania unor NPC-uri aliate. Fie că e vorba doar despre Ellie, Tess sau amândouă, fie că îți apar în cale temporar și alți oameni prietenoși, ai mereu câte un dialog interesant de purtat și poți profita prin tactică de prezența aliaților. De exemplu, într-o secvență, un aliat stă de veghe cu o carabină la un balcon și cade în sarcina ta să confrunți direct opoziția. Dacă acționezi inteligent, poți aduce inamicii în locuri unde devin ținte perfecte pentru acesta – un avantaj enorm față de acțiunea bezmetică, pe cont propriu.

Porțiunile de explorare alternează cu scene de acțiune comprimate, bucăți de platforming, mici puzzle-uri de navigare, dar și cu zone mai întinse, cu aromă de sandbox, unde poți rezolva situația în orice ordine și manieră găsești de cuviință. Nu lipsesc nici crescendo-urile subtile, soldate de regulă cu încleștări intense și fugi frenetice, iar acțiunea este condimentată pe alocuri cu minigame-uri surpriză – unele pe care cel puțin subsemnatul nu le-a întâmpinat cu prea multă bucurie. Toate momentele jocului sunt punctate de o ambianță sonoră adecvată momentului, de la piese și ambiente misterioase, triste sau vesele, până la unele care-ți ridică și ultimul fir de păr de pe brațe și-ți dau fiori reci pe șira spinării, dar și



tat sau pur și simplu a sucombat victima ta, apare o doză cu provizii, esențială pentru metajoc. Ea persistă pe întreaga durată a partidei, însă a o culege implică adesea riscuri suplimentare.

Dincolo de asta, și aici, muniția și proviziile sunt limitate, însă, din fericire, cei mai norocoși pot dona obiecte colegilor de echipă, pentru a echilibra neajunsurile. Cine gândește ca o echipă și se mișcă în grup are șanse mari de reușită, fiindcă multe din confruntările unu la unu sunt incerte, iar majoritatea cazurilor în care ataci singur un grup mai mare sunt aproape sinucidere garantată. Iar hărțile sunt dintre cele mai bune pe care le-am văzut vreodată, fiindcă oferă o combinație excelentă de spații închise, adăposturi, zone de sniping și posibilități de ambuscadă. La final de meci, componentele nefolosite se convertesc în provizii, așadar, de fiecare dată când îți cumperi muniție, armură sau vreo armă suplimentară pentru folosirea temporară în partidă, compromiți parțial bunăstarea clanului tău.

La asta se adaugă un sistem de skill-uri și arme deblocabile în timp, fiecare cu îmbunătățiri specifice, care se poate face doar în limita punctelor de Loadout. Astfel, poți porni la drum doar cu un pistol, dar cu aptitudini de nivel mare sau, dimpotrivă, poți renunța parțial sau chiar complet la abilități în favoarea unui arsenal mai pestriț. Nu lipsește nici Listen Mode, precum și abilități de combatere a acestuia, însă, spre deosebire de single, el este disponibil pentru o perioadă limitată și trebuie să se reîncarce pentru a putea fi utilizat din nou.

Al doilea mod vizează un clasic Team Deathmatch, cu diferența că are loc pe runde, cu limită de timp, iar odată executat, trebuie să aștepți runda următoare, în calitate de spectator. Și aici, componentele și proviziile adunate ajută la supraviețuirea și evoluția clanului propriu.

Deși – așa-zisa poveste, care totuși poate fi simplificată la ideea că trebuie să crești și să tot crești în calitate de clan – ceea ce vezi în multiplayer se bazează pe idei deja cunoscute, felul în care se îmbină totul dă o savoare deosebită partidelor, cu bonusul considerațiilor suplimentare impuse de metagame, făcându-l în sine o componentă care ar avea succes chiar și pe cont propriu, în absența experienței single. Punct ochit, punct lovit!





Cred că ne rămâne și de-o tocăniță!

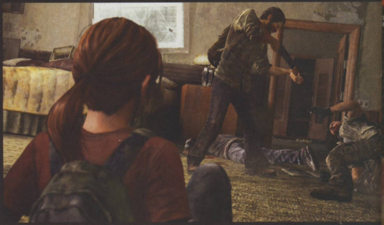
de clip-uri in-game și dialoguri realizate la mare artă.

În fond, întreg gameplay-ul, de foarte bună calitate per total, este un pretext pentru a spune o poveste emoționantă, servită de un motor grafic care scoate și ultima picătură de performanță din deja bătrânul PS3. Sigur, tehnic vorbind, începe să fie deranjantă rezoluția redusă de render pentru anumite obiecte și efecte, însă atenția pentru detaliu, spiritul artistic și utilizarea optimă a efectelor de iluminare, de câmp de profunzime variabil, jocurile de lumini și umbre însuflețesc neașteptat de frumos atât peisajele apocaliptice citadine, cât și oazele de aer proaspăt în care natura continuă să existe, nestingherită de tragedia omenirii. Naughty Dog sunt niște meseriași de excepție, iar când vine vorba de regie și abilitatea de a spune o poveste, debordează de creativitate. Cel puțin pe hârtie, toată aiureala cu ciuperci parazite și relații înduioșătoare între protagoniști părea o bazaconie de muls niște bănuți. În practică, The Last of Us se ferește cu grijă de multe clișee pe care le-ar aștepta cineva familiarizat cu genul și vine cu o abordare adesea plăcut surprinzătoare, atât în conturarea personajelor, cât și în rezolvarea multor situații. Micile detalii vizuale și sonore completează perfect atmosfera și reușesc să te implice neașteptat de intens în evenimente, mai ales că vorbim despre un joc la persoana a treia. Până și felul în care se cuibărește în cover Ellie alături de Joel, care adoptă o postură prin care o protejează suplimentar, are un rol în istorisire. Odată ce treci peste micile concesii făcute pentru a contura gameplay-ul, te poți scufunda complet



Să-mi ziceți Rambo dacă nu-i dau headshot.





în lumea virtuală, pentru a cunoaște personajele, care se deschid, puțin câte puțin – și de care mi se pare imposibil să nu te atașezi, într-un fel sau altul.

La capăt de drum

Sigur, nici titlul de față nu este complet ocolit de probleme. Uneori, poți distrage inamicii dintr-un schimb de focuri aruncând o cărămidă câș, alteori te mai blochezi printre aliați, care nu se grăbesc să-ți facă loc din spații mai înguste, însă, din fericire, problemele de orice fel nu sunt grave și apar suficient de rar încât să le poți trece cu vederea pe de-a-ntregul. Întreg care începe mai lent și nu foarte interesant, cu pasajele care servesc drept tutorial și pentru introducerea în poveste și a personajelor, însă care continuă într-un crescendo subtil, dar constant, până la unul dintre cele mai reușite finaluri pe care mi-a fost dat să le văd în filme și jocuri deopotrivă. Unul care te implică direct și te face să-ți dai arama pe față, care, indiferent ce părere veți avea, vă va rămâne în memorie multă vreme. Mi-ar plăcea să-l pot discuta pe larg, însă nu aș avea cum fără a vă strica multe surprize. Influențele din I Am Legend, City of Thieves, 28 Days Later și multe altele se îmbină armonios, protagonistul este însuflețit de o variantă de voce mai obosită, foarte potrivită pentru Joel, aparținând aceluiași Troy Baker care a prestat pentru



Booker DeWitt în Bioshock Infinite. Aș putea chiar să trasez o paralelă între The Last of Us și creația lui Levine (orientată mai mult filosofic, mai prețioasă), însă mi-e teamă că Ghinea îmi va da de urmă și-mi voi găsi sfârșitul sub vreun monopost virtual de Race.

Vă invit, așadar, să-l încercați cu prima ocazie, fiindcă, cel puțin pentru mine, va rămâne unul dintre cele mai reușite jocuri butonate vreodată. Unde mai pui că, odată ce l-am terminat, parcă îmi vine să-l reiau pentru a vedea tot ce mi-a scăpat – dar și pentru a experimenta mai mult cu posibilitățile extinse date timpuriu de modul New Game Plus. Necazul este că, în același timp, nu mă pot desprinde nicicum de multiplayer. Iminentele DLC-uri interesante sunt deja o certitudine, iar posibilitatea unui sequel mi-e în egală măsură apetisantă.

Pe scurt, The Last of Us este de neratat. Din păcate, nu mă aștept să-l vedem în viitor pe altceva decât PS4, fiindcă unde Sony apare la distribuție, ține la exclusivități, așa că nu veți vedea vreodată portări

▶ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- poveste pe cinste, fără prea multe clișee
- accesibil, dar mai deloc tembel
- prezentare de excepție; atenție la detaliu
- multiplayer tactic, tensionat foarte reușit

–
- control pe alocuri dubios; se mai putea lucra la stealth
- început neimpresionant; are și secvențe mai puțin inspirate
- AI-ul, deși bun, are lacune surprinzătoare
- inamici nu foarte diverși (însă interesanți)

PE SCURT

Emoționant, intens, construit inginerește de o echipă meseriașă. Își dă drumul mai greu însă, odată pornit, nu-ți mai vine să lași controller-ul din mână. Socotind și multiplayer-ul surprinzător de apetisant, rezultă o adevărată epidemie de Gamerus Captivus.

9

Gen Action/Shooter **Producător** Naughty Dog **Distribuitor** SCEE **Ofertant** Partenerii SCEE in Romania **On-line** thelastofus.com

CERINȚE MINIME

Consolă Xbox 360/PlayStation 3

ALTERNATIVA BIOSHOCK: INFINITE

Capodopera lui Levine, deși orientată într-o altă direcție, are suficiente trăsături comune (dincolo de vocea protagonistului) pentru a face viabilă o recomandare călduroasă, alături de seria Uncharted, mai săracă în strigoi, dar avută la celelalte capitole.


ROCK FM
Classic Rock
ARt mania
FESTIVAL
TRANSYLVANIA
SIBIU 2013
WITHIN TEMPTATION
DEINE LAKAIEN HAGGARD
AMARANTHE XANDRIA ORPHANED LAND
5-11 AUGUST 2013
MUZEUL NAȚIONAL BRUKENTHAL
MUZEUL ASTRA
zile și nopți
Forbes
LEVEL
9AM NEWS
INFO MUSIC
IQads
CATAVENCII
Tribuna
METALFAN
iConcert.ro
VICE
orașul meu



„Nimic nu este cu adevărat pierdut, cât timp păstrăm vie o amintire."
L.M. Montgomery

REMEMBER ME™

Cu toate că anul 2013 nu a fost lipsit de metehnele sale, un lucru este sigur: personajele feminine din universul ludic s-au bucurat de o atenție deosebită, mulțumită unui binemeritat proces emancipator, susținut de câteva titluri deosebite – ce nu s-au sfiit a portretiza eroine puternice, conturate nu prin dimensiunea bustului, ci prin adâncimea ori naturalețea emoțiilor umane - emoții stimulate de situații tensionate, menite a scoate la iveală caracterul feminin tridimensional. Din acest punct de vedere, jocuri precum Tomb Raider, Bioshock Infinite sau Remember Me au modelat în linii naturale, deloc forțate, eroina polivalentă, fermă, temerară, abilă, dar afectată în același timp de puternice trăiri inte



Nilin, ca o maimuțică cyberpunk.



Cred că ai un glitch pe față...

rioare. Sensibilitatea și frica s-au rupt de funcția fetișistă, adoptând pentru prima oară rolul unor elemente fundamentale în definirea complexității psihicului și spiritualului feminin, infinit mai fascinante decât analoagele lor masculine. Pentru mine, Nilin – alături de Lara Croft și Elizabeth – simbolizează precis aceste valori supreme. Nu m-aș fi gândit niciodată că le voi descoperi într-un action-adventure de la Capcom, rezultat din amestecul unui beat'em up liniar cu un platformer mediocru, dar îmbrăcat în straiele unei povești cel puțin inedite. Despre Remember Me nu este prima oară când scriu și, chiar dacă a trecut un an de când îmi storceam creierii încercând să materializez un preview bazat în totalitate pe un scurt demo prezentat la E3 2012, produsul finit se ridică la nivelul așteptărilor mele realiste (și al entuziasmului nemascat). Ba mai mult, precizez că sunt la curent cu majoritatea recenziilor jocului, deși nu pot înțelege de unde până unde s-a înfiripat ideea eșecului integral prin alte case – însă eu mi-aș paria toți banii de gume Turbo pe mimetismul unei prese rigide, ce se complace tot mai des în granițele comodității atunci când lipsește factorul hype.



Și uite așa amestecăm în amintiri.

Never Skip Nilin

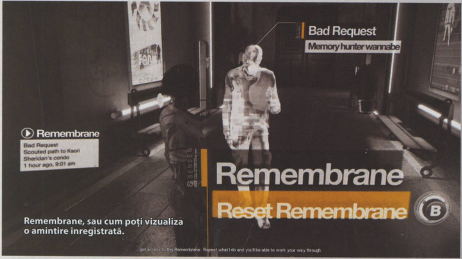
Nilin, Vânătorul de Amintiri. Eh, mi-e greu să mă despart de protagonista jocului atât de ușor, căci Nilin merită un paragraf numai al ei. Remember Me este un titlu dezvoltat integral de Dontnod Entertainment, o proaspătă echipă franceză, aflată la primul proiect AAA, însă viziunea lui Jean-Max Moris a ridicat ștacheta creionării eroinelor feminine la un nivel cel puțin egal cu Lara Rhiannei Pratchett (spuneți ce vreți, dar am văzut pentru prima oară în Lara Croft o supraviețuitoare, nu un sex bomb). Nilin respiră. Nilin pulsează. Nilin există, acolo, în Neo-Parisul digitalizat de pe sectoarele HDD-ului meu. Însuflețită de Kezia Burrows, corifeea acestei aventuri futuriste despre amintiri, spirit și însemnătatea experiențelor noastre umane radiază naturalețe, făcând posibilă o identificare directă cu îndoielile, regretele sau, de ce nu, furia manifestată prin violență.

Dar Remember Me este un beat'em up unde, culmea, luptele au o importanță minoră, mai ales atunci când sunt comparate direct cu magnitudinea viziunii asupra viitorului societății umane sau cu autopsia dilemelor morale la care este supusă Nilin, atrasă fără voia ei în epicentrul unei lupte pentru eliberarea de sub tirania supra-tehnologizării. Tocmai simbioza perfectă poveste-personaj-locație face din creația celor de la Dontnod un joc proaspăt, original. Fiecare acțiune predestinată e urmată de o reacțiune neașteptată, orice clădire imaculată din Neo-Paris eclipsează o speluncă mizeră, iar organismele cibernetice vitruviene (un fel de roboți asimovieni cu proporții perfecte) din apartamentele luxuriante sunt antiteze magistrale ale mutanților schizofrenici din canalizări. Or, Nilin se află permanent captivă pe muchia dintre motivele personale și cauza generală – aka „the greater good" – din spatele propriilor



Neo-Paris, mon amour.





Remembrane, sau cum poți vizualiza o amintire înregistrată.


Direct în cortex!

acțiuni. Așa se face că nu voi putea trece prea ușor peste monoloagele interioare, inteligent plasate între capitolele jocului, sfătuindu-vă să procedați la fel. Așadar, opțiunea Skip este superfluă.

Neo-Paris Futurama

Remember Me nu este un joc scris după șablonul acțiunii explozive. În schimb, povestea se desfășoară într-un ritm domol, alimentat de filosofie și o viziune rece asupra viitorului. Neo-Parisul anului 2084 se află sub „asediul" unei tehnologii avansate, intitulată Sensation Engine (Sensen). Un produs al corporației Memorize, Sensen funcționează asemenea unei extensii artificiale a realității – un soi de apendice între individ și o rețea virtuală integrată în mediul înconjurător. Principala funcție a dispozitivului rămâne posibilitatea modificării memoriei umane, prin stocarea, ștergerea sau alterarea amintirilor. Aproximativ 99% din populația Neo-Parisului utilizează un Sensen, memoria devenind una dintre resursele costisitoare, esențială precum apa sau hrana. În vârful piramidei controlului se află, desigur, corporația Memorize, tronând peste o societate dependentă, împărțită în clase cu diferențe uriașe de statut, ținută în frâu prin tehnologie, monitorizare excesivă și o forță de securitate privată. Cam ce se întâmplă acum cu lumea noastră globalizată, sufocată de consumerism. Fiindcă mă dau în vânt după arta jocurilor, nu este de mirare că lumea imaginată de Jean-Max Moris și echipa lui mi-a iradiat centrii plăcerii cu estetica și imagistica inspirată din preceptele utilitarismului. Arhitectura pariziană clasică se îmbină cu școala bauhaus, dând naștere unui oraș cyberpunk cu influențe stilistice europene postmoderniste. La polul opus se află mahalalele mizere, bântuite de sărăcime și Leapers – mutanți umanoizi, dependenți de memorie, degradați din cauza efectelor Sensen-ului. Jocul începe în La Bastille, o închisoare de maximă securitate, administrată de Memorize. Captivă și traumatizată, cu o memorie pe jumătate ștearsă, Nilin este salvată în ultimul moment de către Edge, vocea rațiunii din spatele Erroriștilor, un grup anarhist proscris, sătul de eroziunea societății pariziene. Prezent numai sub forma unei legături radio, Edge devine un ghid pe drumul răzbunării și al deslușirii trecutului, trezind în Nilin vechile ei abilități de Memory Hunter. Cu ajutorul unui dispozitiv special, un vânător de amintiri poate accesa, fura sau remixa experiențele victimei – mecanică de bază pe parcursul campaniei jocului, integrată ferm în gameplay. Meandrele vendetei personale, suprapuse cu cauza Erroristă, o vor purta pe Nilin din adâncurile metropolei spre cei mai înalți zgârie-nori, însă liniaritatea platforming-ului scade drastic din valoarea călătoriei. Nu vă așteptați la un Assassin's Creed, deoarece Remember Me pică în plasa mediocrității din acest punct de vedere. În ciuda animațiilor fluide și a controlului precis, mișcările și săriturile sunt mai mult o formalitate, jocul indicând permanent următorul pas. Un tag portocaliu te poartă de mânuță, strivind orice fărâmă de libertate sau creativitate a jucă-



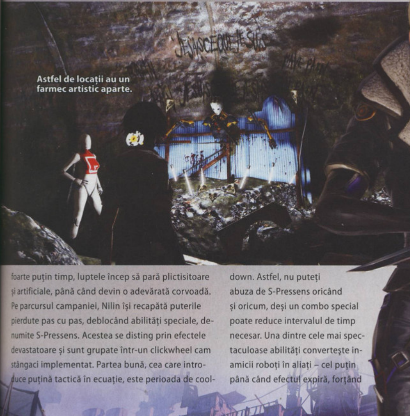


Cel mai urât cadou de Crăciun (jucați și veți înțelege).

torului. Dontnod putea realiza ceva măreț folosindu-se de mediu și un platforming evoluat, parkour-like, fără prea mult efort. Sub forma actuală, navigația prin jungla urbană nu sparge bariera unui modest joc de unește punctele: sări aici, apoi aici, acum aici, et voila! Nici combat-ul nu strălucește, deși teoretic sună interesant. Sensen-ul augmentează lupta corp la corp folosind Pressens, mișcări ce pot fi combinate în serii din meniul Combo Lab. Există patru tipuri de Pressens, dobândite prin acumularea de Procedural Mastering Power (PMP, echivalentul punctelor XP). Pressen-urile de tip Power generează damage și sunt perfecte alături de Chain (dublează loviturile precedente), în combo-uri lungi. Regen și Cooldown afectează cu fiecare hit refacerea vieții, respectiv reducerea duratei dintre abilitățile speciale. Combinațiile posibile sunt nenumărate, dar necesită utilizarea a doar două butoane, apăsate într-un pattern fix. După



Sensen-ul poate interacționa fizic cu mediul înconjurător.


Astfel de locații au un farmec artistic aparte.

foarte puțin timp, luptele încep să pară plictisitoare și artificiale, până când devin o adevărată corvoadă. Pe parcursul campaniei, Nilin își recapătă puterile pierdute pas cu pas, deblocând abilități speciale, denumite S-Pressens. Acestea se disting prin efectele devastatoare și sunt grupate într-un clickwheel cam stângaci implementat. Partea bună, cea care introduce puțină tactică în ecuație, este perioada de cooldown. Astfel, nu puteți abuza de S-Pressens oricând și oricum, deși un combo special poate reduce intervalul de timp necesar. Una dintre cele mai spectaculoase abilități convertește inamicii roboți în aliați – cel puțin până când efectul expiră, forțând țintele sintetice la o sinucidere violentă. Oponenții nu sunt deloc variați ori inteligenți, cu toate că pun probleme serioase pe ultimul nivel de dificultate, năvălind în număr mare. Cei mai comuni saci de box schizoizi sunt Leaperii, foarte agili și imprevizibili. Oricum, după jumătatea poveștii, Nilin pune mâna pe un Spammer, un soi de armă cu rază lungă, eficientă împotriva mutanților din mahala și foarte practică când vine vorba de activat vreun buton îndepărtat. Sabre Force – poliția privată Memorize, echipată numai cu arme melee non-letale, căci glonțul nu mai e la modă în distopii – necesită ceva mai mult button mashing. Combo-urile axa-






Charles Cartier-Wells, mintea din spatele milioanelor de minți.


Down on memory lane...

te pe damage devastează lejer un grup de Enforceri, însă prezența unui robot rezilient face din utilizarea strategică a S-Pressen-urilor o artă ce trebuie musai stăpânită. Producătorii au implementat și un sistem de execuții, marcat vizual prin apariția unui simbol deasupra țintei. Nilin își folosește mănușa din dotare pentru a supraîncărca Sensen-ul inamicilor, în ceea ce Dontnod numește Memory Overload. După al doilea contact cu „zee baddies", locurile luptelor devin deja previzibile, schimburile de scatoalce desfășurându-se mai mereu în ganguri, curți sau pe acoperișuri – în traducere liberă, arenele tipice oricărui beat'em up liniar. Singurele momente relativ intense sunt luptele cu boșii, desfășurate după rețeta clasică a exploatării slăbiciunilor cu lovituri repetate. Totuși, originalitatea artistică a unor astfel de lupte, cum este întâlnirea cu Madame, întărește valoarea combat-ului și rupe din monotonie. De asemenea, mărturisesc că apariția unui mecha uriaș și zgomotos a fost o surpriză terifică. Zorn mi-a rămas întipărit în centrii memoriei drept cel mai înspăimântător boss din Remember Me – goarna holografică și viteza incredibilă fac din el un oponent redutabil, capabil să domine psihologic, cu vocea metalică, rece, cumplită. Din păcate, jocul nu are parte de suficiente clipe epice pentru a-și spăla definitiv toate incorectitudinile din design.

Les outils du métier

Regret și acum faptul că nu am parcurs jocul în limba franceză. Poate era mai bine, de dragul atmosferei neo-pariziene. Oricum, voice acting-ul superb nu m-a dezamăgit absolut deloc, ridicându-se la nivelul unei producții AAA serioase. Dar elementul de maximă importanță pentru Remember Me, privit în ansamblu, rămâne memory remixing-ul. Această mecanică de joc face exact ce îi spune numele. În călătoria ei violentă și, nu de puține ori, dramatică spre inima companiei Memorize, Nilin este nevoită să modifice structura amintirilor unor personaje cheie. Sistemul funcționează după o formulă interesantă, nemaiîntâlnită până acum în alte jocuri. Cu ajutorul mănușii de Memory Hunter, o amintire importantă din mintea țintei este derulată asemenea unui film. Cursul memoriei urmează o relație cauză-efect, cele mai mici detalii având o influență majoră asupra rezultatului, astfel încât Nilin poate interacționa într-o ordine cro-

nologică inversă cu obiectele din fiecare cadru. O ceașcă de cafea vărsată la momentul potrivit sau schimbarea poziției piedicii unei arme poate avea efecte catastrofale, corupând permanent rezultatul amintirii. Folosindu-se de memory remixing, Nilin poate altera permanent convingerile unei persoane, în folosul propriei agende. Dacă acest proces este etic ori nu rămâne de discutat – așa cum și asasinatele lui Ezio lasă loc diverselor interpretări morale. Deoarece memoria umană este materializată în universul Remember Me, Nilin poate fura literalmente amintiri, pentru a obține informații importante, sau poate retrăi înregistrări mnemonice, sincronizându-se cu acțiunile urmărite. Împreună cu diferitele funcții ale mănușii, augmentate de Sensen, interacțiunea cu mediul înconjurător depășește în complexitate, uneori, acțiunea efectivă a jocului. Or, altă explicație pentru lipsa de magnetism a gameplay-ului nu găsesc, cu toate elementele originale introduse de Dontnod. Dacă în preview aminteam de posibilul rol important al unei mecanici stealth, ei bine, din conceptul inițial nu a rămas mare lucru. Cu excepția unor drone cu rute fixe de patrulare, ușor de evitat, nimic nu îi stânjenește avansul protagonistei. Unele misiuni, cum este infiltrarea în La Bastille, puteau beneficia de câteva puzzle-uri mai dificile și niște porțiuni de nivel orientate intens pe stealth, însă nici pomeneală de așa ceva. Graba sau neșansa, poate chiar lipsa de inspirație, împiedică Remember Me să-și arate colții, gâtuind o bucată bună din potențialul neexploatat al jocului, iar acest fapt mă întristează profund.





De ținut minte

Eu și review-urile mele! Iarăși m-am trezit captiv în limbajul oral, iarăși am umplut pagini spunând nimic despre de toate, concentrându-mi energia spre niște detalii lipsite de importanță. Cel puțin asta simt atunci când mă uit în urmă, peste paginile umplute cu text mărunt. Pe de altă parte, mi-e greu să izolez în totalitate acest text de informațiile prezente în preview. Mai degrabă, cele două articole alcătuiesc un tablou complet al aventurii cyberpunk prin care Nilin trece – o aventură când awesome, când mediocră. Știu, sunt subiectiv și confuz, dar indicele de confort termic din locuința cât o cutie de chibrituri îmi afectează profund luciditatea. Sper doar că am atins corect măcar acele puncte interesante din compoziția jocului. Remember Me trebuie ținut minte, fiindcă aduce o briză de prospețime peste universul ludic. Cu un personaj feminin uimitor, o direcție artistică originală și puțin memory remixing, creația celor de la Dontnod merită adăugată în colecția oricărui jucător curios. Remember Me se simte altfel de la om la om, chestie pozitivă pe scara mea de valori. Așadar, bravi cavaleri ai tastaturii, din deșertul garsonierei, vă spun remember it soon! ▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL

+
- direcție artistică cyberpunk originală
- Nilin
- Memory Remixing

–
- povestea scârțâie, uneori
- combat și platforming (cel mult) mediocre

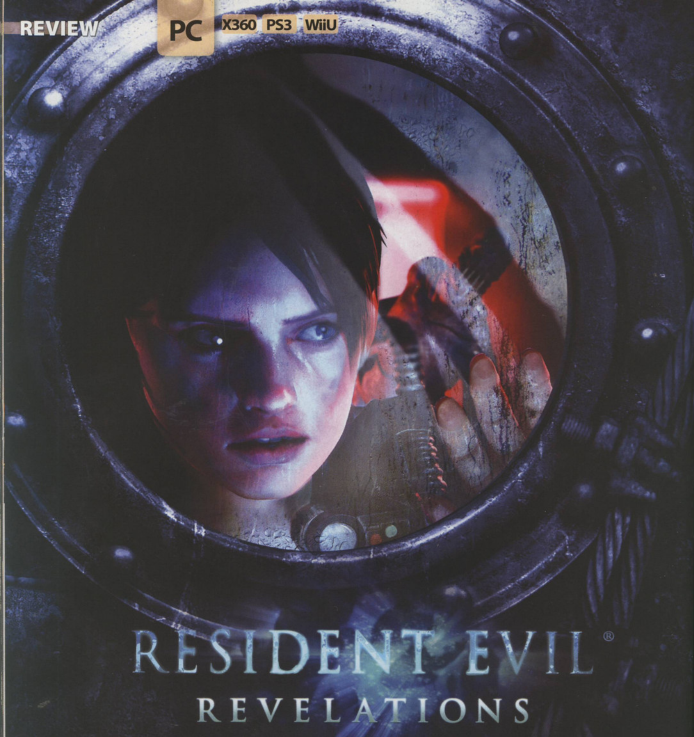
PE SCURT
Remember Me avea șansa de a rămâne în istorie drept rivalul francizei Assassin's Creed, dar platforming-ul mediocru, combat-ul sec și povestea pe alocuri grăbită trag jocul în jos. Noroc cu Nilin, de care eu m-am îndrăgostit până peste cap...

7.9

Gen Action-adventure **Producător** Dontnod Ent. **Distribuitor** Capcom
Ofertant GamersGate.com **Online** remembermegame.com

CERINȚE MINIME
Procesor Dual Core 1.8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** ATI HD5670

ALTERNATIVA DMC DEVIL MAY CRY
Action-adventure, bubuială, draci și îngerițe sexy. Ce vreți mai mult într-o vară toridă, perfectă pentru joaca la umbră?



RESIDENT EVIL® REVELATIONS

În căutarea Răului perfect

Acum un an și jumătate, când acest titlu a fost lansat pe 3DS, evenimentul m-a lăsat cât se poate de rece. Ca fan înrăit al primelor jocuri din serie: 2, 3, Veronica, Zero și remake-ul primului, pe care le-am jucat și terminat de cel puțin două ori, lansarea unui nou RE, pe o platformă pe care nu o dețin(eam), nu mai avea puterea să-mi aprindă interesul în niciun fel. Pentru mine, 4 a fost un action-horror bun, deosebit de interesant de controlat cu remote-ul și nunchuk-ul Wii-ului, dar cam atât. Departe de survival-horror-puzzle-urile care au făcut din Resident Evil un nume și pe care le iubesc. Când am văzut ce vor să facă cu 5, am scris chiar și un special-preview în care îmi exprimam dezamăgirea. Odată lansat, a confirmat. A fost exact ce credeam că o să fie, mai mult action și mai puțin survival, horror sau puzzle. 5 mi-a omorât orice speranță că voi mai juca un RE adevărat. Mi-am stins amărăciunea cu portarea pe Wii a remake-ului primului RE, care mi-a întărit convingerea că nu prezint un caz acut de nostalgie. Primele jocuri ale seriei, minus controlul, chiar sunt mult mai bune decât cele de acum.

Imediat după lansarea lui Revelation au început (logic) să curgă review-urile – „o întoarcere la rădăcini? Măi să fie!" Chiar dacă nu credeam că o să-l joc vreodată, m-am bucurat pentru că jocul a fost un succes, iar comunitatea a avut grijă ca cei de la Capcom să le audă mulțumirile. După Revelation a venit 6-le. Promitea multe, cu pasaje în stil vechi, amestecate cu action-ul penibil de acum. Speram ca porțiunile clasice... ar fi trebuit să mă învăț minte... Mi-am mai stins cât de cât amărăciunea cu DLC-ul pentru RE5, Lost in Nightmares, disponibil, din păcate, doar pe PS360 (deci se poate, dar nu se vrea?!) și iar am dat uitării franciza. Asta până în momentul în care am aflat că Revelation va face ochi atât pe PS360, cât și pe Wii U și PC. Am ales varianta de PC pentru că e mai ieftină, dar și pentru că mouse-ul pare o alegere mai bună într-un joc în care e important să țintești părțile mai sensibile ale monștrilor. Startul în joc



Dac-ar începe toate Resident Evil-urile așa...



Dacă nu ar mai exista așa ceva în niciunul...

este cât se poate de mediocru, o dezamăgire aș putea spune, iar jocul devine de-a dreptul penibil pe parcursul capitolului doi. Aproape că am renunțat la a-l mai juca, atât de greu am digerat evenimentele și gameplay-ul. După care te surprinde și crește în valoare până spre finalul dezamăgitor. Cum calitatea titlului variază atât de mult, un review clasic ar deveni incomod și nici nu ar spune toată povestea, așa că o să încerc să transcriu, dacă nu e cu supărare, amalgamul gândurilor mele din prima porțiune a jocului, așa cum s-au format și transformat ele în acele momente.



Dacă ar reduce din virusați și i-ar face mai greu de dovedit...

Răul se lasă așteptat

New Game: Îmi place cadrul ales, un vapor de mari dimensiuni, în derivă, are tot ce-i trebuie pentru a susține gameplay-ul, dar și pentru a păstra iluzia realității într-un joc ca Resident Evil. Culoare întortocheate, camere mici, dar mai ales multe uși, greu de deschis sau închis. Pericolul principal pe un vapor este focul, așa că mai toate ușile ar trebui să fie ignifuge și foarte rezistente. Pentru început îi conduci destinele lui Jill (Valentine), urmată mai peste tot de noul ei partener Parker, Luciani. Misiunea este de a-l găsi pe Chris (Redfield), cel mai probabil captiv, rănit sau mort, undeva pe vas. Ca timp, story-ul este plasat între 4 și 5, imediat după ce BSAA a luat ființă. Nu că m-ar interesa, majoritatea RE-urilor vin cu povești de povestit, dar rar se iau în serios. Niciodată nu am anticipat un RE din acest punct de vedere, niciodată nu mi-a păsat dacă e un prolog sau îi dă înainte, pentru că întotdeauna au reușit să mă surprindă, pozitiv sau negativ, nu contează, cu personajele propuse, misterele nebunești, noile idile, trădările neașteptate și morțile subite. RE-urile sunt ca un serial ieftin, da' bun, cu zombie. Bine, erau odată zombie, pentru că în timp s-au tot transformat, aici aducând mai mult cu creaturile coșmărești din seria Silent Hill decât cu clasicii morți umblători. Din punct de vedere psihologic, într-un joc care propune un mediu realist, impactul nu e unul tocmai bun, deoarece, cu cât te îndepărtezi mai mult de forma umană sau animală – deci de natural, de posibil –, cu atât mintea noastră are tendința să categorisească arătările ca aberații și să taie în acest fel atât din imersiune, cât și din groază sau stres. Primul contact a fost dezamăgitor, hălci bipede, fără fețe, deci fără personalitate, cu mișcări banale de împiedicați, cu membre transfigurate, care se întind să te prindă. Acum că am pus pe foaie nu sună chiar rău, sau sună rău în sensul bun, dar designul lor prea simplist și pielea nenaturală (par toți trași în țiplă) mi i-au făcut penibili. Ar trebui să-mi fi fost scârbă sau măcar teamă, dar am descoperit freak-ul din mine în timp ce jucam Limbo și sunt antrenat de zecile de jocuri horror să nu-mi mai pese. Nu am mai văzut un film care să mă îngrozească cu adevărat, de nici nu-mi mai aduc aminte. Pe de altă parte, zombie din seria RE nu au fost

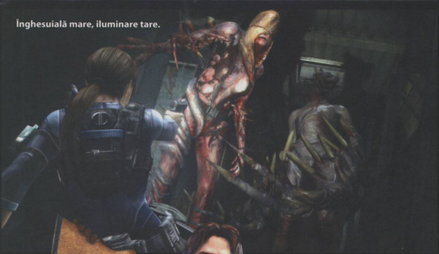




JOACA ÎN MULȚI

Când am ales între Wii U și PC, ochii mi-au căzut și pe posibilitățile oferite de consolă. Jocul vine cu multiplayer local, cu un jucător pe tabletă și unul pe TV, dar și cu posibilitatea de a juca doar pe tabletă în caz că TV-ul este sub ocupație. Pe PC nu există multi local, nici măcar în split screen. De ce, este peste puterile mele de înțelegere. Ba chiar mă așteptam, dacă tot s-au muncit cu Wii U-ul, să găsesc o minune, un extended desktop care să permită joaca locală pe două monitoare, fiecare cu al lui. Alt lucru pe care nu-l înțeleg este de ce nu există un cooperativ clasic pe niciuna dintre platforme, când munca e deja făcută și aproape peste tot în single ești urmat de un camarad. Există doar un mod de joc numit Raid, în care 2 jucători încearcă să ajungă la capătul nivelurilor pline ochi de virusați.

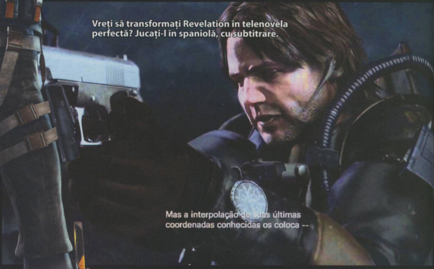

Dacă mi-ar da mai puține gloanțe...


Înghesuială mare, iluminare tare.



decât poate în primele un mister. Oamenii de știință se tot joacă cu virușii, atât în scopuri militare, cât și teroriste, necurate sau cretine. În această lumină, cam orice monstru apărut în RE, dacă are o fizionomie cât de cât fezabilă, ar trebui automat acceptat. Inițial am crezut că supărații pe viață arată cum arată datorită portării de pe 3DS, dar nu. În general, texturile și modelele sunt foarte arătoase, personajele jucabile fiind chiar mai detaliate decât cele din RE6. Per total, grafica jocului nu se apropie de monștrii action actuali, dar nici nu-ți zgârie retina. În plus, merge în 1440x900 cu toate detaliile la maximum și cu plăci și procesoare mai vechi. Eu am testat cu un Q8300 și un 5770. În versiunea jucată de mine, 1.02, jocul nu sacadează, nu are bug-uri, camera nu se așază aiurea, opțiunile de setare a parametrilor sunt suficiente și satisfăcătoare, ce să mai, din punct de vedere tehnic mă declar mai mult decât mulțumit. Gameplay-ul însă...

Cea mai bună veste este că toți protagoniștii pot trage și încărca din mișcare. O îmbunătățire care respectă faptul că și Jill, și Chris (dar și toți ceilalți activiști ai acestui titlu) nu sunt niște simpli oameni sau polițiști prinși într-o aventură horror, sunt ditamai super agenții, super antrenați și calificați în a da omorul virusaților. Ar trebui să știe la ce să se aștepte, cum să reacționeze și cum să lupte. Iar jocul, cu bucurie o spun, respectă acest adevăr. Personajele nu se panichează în niciun moment, comentează credibil și reacționează mereu cu cap. Un lucru foarte bun, dar care subliniază toate celelalte aspecte mai puțin verosimile. Primul lucru care mi-a sărit în ochi, și care o să vă scoată din minți o perioadă, a fost felul în care Jill și compania deschid ușile. Băi nene, lăsând la o parte faptul că pe un vapor ușile nu se deschid aproape niciodată în ambele direcții, ce om normal deschide toate ușile larg și face un pas mare înăuntru indiferent de situația din spatele lor. O să fie momente în care o să vă retrageți într-o cameră, urmăriți de doi, trei monștri, o să vă bucurați că ați ajuns la ușă, orice ușă, pentru că nicio arătare din Revelation nu a învățat să le deschidă, după care o să vă gândiți cu ciudă că singurul mod de a avansa în joc este prin ușa care tocmai v-a salvat, dar care acum are toate șansele să vă omoare, pentru că animația e una singură și cât se poate de penibilă. Un pas mare în mijlocul haitei. Alegerea a fost impusă, dacă am descifrat bine, pentru că ușa trebuie să se închidă în spatele tău, iar fără acest pas mare nu ar avea loc să o facă. Și trebuie să se închidă, pentru că altfel ai putea să te retragi pur și simplu, dar și pentru că partenerul tău nu poate veni după tine decât dacă ușa e închisă. Logic nu?! Al doilea pas înainte sau lateral în încăpere fiind declicul care spune camaradului că poate intra și el/ea. Înțeleg că producătorii au dorit să păstreze cât mai mult din stilul clasic, cu multe încăperi și uși, dar aici nu are niciun sens. În primele RE-uri camerele erau amplasate cinematic și prezentau acțiunea ca într-un film. În plus, oamenii din spatele acelor jocuri au avut bunul simț de a-ți lăsa timp să reacționezi când reveneai într-o încăpere. Aici însă viziunea e diferită, iar camera e mereu în spatele umărului tău, ceea ce impune cât de cât o doză de realism situațional. Tot ce poți să faci este să aștepți ca zombie să plece din dreptul ușii, lucru care nu se întâmplă mereu. Sau să schimbi pe shotgun, dacă ai



Vreți să transformați Revelation în telenovela perfectă? Jucați-l în spaniolă, cu subtitrare.



Dacă puzzle-urile ar fi mai multe și mai grele...



Sper că știe să facă pluta.



Un boss tare de tot.

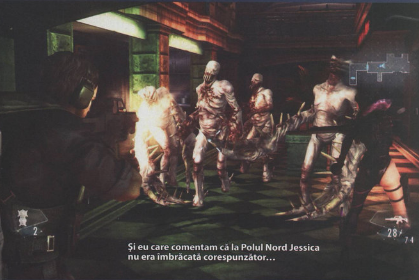


unul în dotare, și să încerci să nimerești corect unul din inamici pentru a-ți face loc printre ei. Am încercat cu cuțitul, am încercat să fug, am încercat un headshot, nimic nu a mers. În 90% dintre cazuri mutanții (mă întreb câte nume o să le mai găsesc până la sfârșit) o să pună mâna pe tine. Consecința nu e moartea, pentru că, dacă mai ai suficientă viață în tine, poți să te zbați și să te eliberezi, dar e clar că jocul te trișează aici și implicit frustrează.

A trebuit să îndur toate astea în principal pentru acest Luciani, care vrea să mă urmeze peste tot. Nu mă înțelegeți greșit, un partener are sens, ba chiar ar avea sens mai mulți – ce om normal s-ar duce singur pe un vas în derivă, mai ales când știe că s-ar putea să fie plin cu umblători. Dar, într-un joc care, cică, se întoarce la stilul survival-horror, care nici nu are opțiune de cooperativ în campanie, introducerea unui astfel de personaj îmi pare forțată. Puteau foarte ușor să omoare echipa și să te lase singur de la început. Fără doar și poate cu efecte claustrofobice și stresante. În plus, jocul mai pierde un pic din imersiune în momentul în care realizezi că partenerul nu poate fi omorât, dar nici nu este atacat de ăia mari și mulți. Mâinile întinse te caută mereu pe tine, deși colegu' le înfige constant gloanțe între coaste. De fapt, dacă încăperea în care te afli e suficient de mare, poți juca țonto-roiul în jurul camaradului în timp ce strigoii vor încerca să-l ocolească într-un dans penibil pentru a te ajunge. O privire mai atentă la acest Luciani mi-a dat însă speranțe. Un pic plinuț, cu o freză slinoasă cu cărare pe mijloc... sigur nu rezistă prea mult. În plus, producătorii au avut grijă ca niciodată să nu-ți stea în cale sau să te enerveze în vreun fel. Mare Realizare! În niciun moment nu trebuie să aștepți după parteneri pentru a activa sau acționa ceva și nici nu mai trebuie să ai grijă de inventarul lor. Bun.

Coșmarul care aproape m-a trezit din joc

Am văzut că mulți se plâng pe internet cum că headshot-urile sunt prea dificile în compania unui mouse. La începutul jocului, până vaporul iese din furtună, este oarecum adevărat, pentru că ținta dansează cu valurile, dar și pentru că mintea noastră nu a înregistrat încă ritmul în care se deplasează șchiopii pe care-i întâlnim. Recomandarea mea este să aveți răbdare, odată cu



Și eu care comentam că la Polul Nord Jessica nu era îmbrăcată corespunzător...



Dacă nu ar mai trebui să trag cu mitraliera în pești piranha zburători...

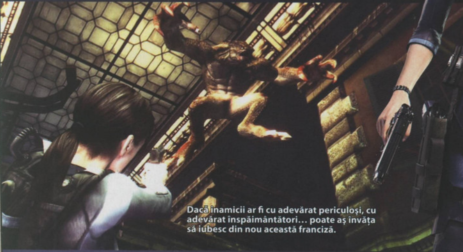
capitolul doi va fi mult mai bine. Iar cu cât veți prinde mai multă experiență, cu atât va fi mai ușor. Jocul nu are pretenții de shooter și e bine că e așa. În realitate, trebuie să țintești cu grijă dacă vrei să nimerești o țintă mică, iar până una, alta, nu s-ar mai numi Resident Evil (clasic) dacă două, trei gloanțe ratate nu te-ar face să vrei să reiei un întreg pasaj. Inițial, împins și de faptul că luna aceasta sunt foarte stresat cu timpul, am ales ca dificultate Normal. Văzând însă că mă descurc, ba chiar că jocul mă lasă să revin să ridic gloanțele pe care nu mai aveam unde să le pun, am decis să-l reiau pe Infernal (dacă-mi aduc bine aminte numele). Mare greșeală. În loc să-mi limiteze și mai mult resursele, Infernal înseamnă mai mulți inamici, mai greu de doborât, 10-20 de gloanțe în căpățână în loc de 3-4, dar și mult mai multă muniție. În loc să accentueze groaza și survival-ul, se mărește dificultatea și se adaugă acțiune. Nu ești stresat, ești frustrat. Am revenit la Normal înjurând.

Începutul capitolului doi te pune în pielea lui Chris, undeva într-o zonă înzăpezită, de data asta partener fiindu-ți Jessica Sherawat, o pițipoancă(?!), cu pușcă cu lunetă. Locația este din nou una foarte bine aleasă, cu crevase și tuneluri pline de gheață prin care se pot întâmpla multe fără a avea unde fugi. Pe de altă parte, am rămas interzis privind la Jessica, care e îmbrăcată cu pantaloni scurți trași peste niște colanți mov (arată mult mai bine decât sună), după care se mai și plânge că e frig. Înțeleg că orice RE trebuie să respecte rețeta, una pe care, de altfel, o îndrăgesc, și să introducă cel puțin un personaj mai colorat, dar aici deja mi se părea că au exagerat. Mai ales că primul capitol a fost cât se poate de serios. Căutând explicații logice unei astfel de decizii de design, singurul lucru care mi-a venit în minte a fost că poate producătorii vor să aducă un omagiu primului RE, versiunea originală, nu cea refăcută a zilelor noastre, în care filmulețele și dialogul erau create în stilul peliculelor de categorie B. 10 minute mai târziu, Chris îmi confirmă suspiciunile când Jessica se plânge din nou, iar el se uită la ea și spune: „trebuia să iei pe tine chiloții termici". Ha-ha-ha! OK, hai că-mi place. Încă doi pași și alu-



I-am scanat pe toți, cică sunt din plastic, iar totul a fost un coșmar al lui Leon...





Dacă inamicii ar fi cu adevărat periculoși, cu adevărat înspăimântători... poate aș învăța să iubesc din nou această franciză.

nec în bârlogul lupilor sită. Cine a creat designul canidelor aici ar trebui să fugă în pădure şi să se ascundă. Ruşine! Copoii întâlniţi în celelalte RE-uri sunt incredibili şi îţi zbârlesc pielea pe tine numai când îi auzi. Aici avem nişte husky drăgălaşi cu ochii roşii şi o gaură de 10-20 de centimetri în torace, prin care poţi vedea (?!). Care e sensul, cum au ajuns aşa? Sau acum că ne-am afiliat filmelor de categorie B ne permitem orice? Mă rog, nu am avut timp de despicat firu-n patru pentru că aveam un picior rupt sau luxat şi nu mă puteam mişca. Trebuia să lupt din punct fix. Lupii mă-nconjoară, rănile mă dor. Jessica sare ca o capră, să-mi vină-n ajutor. Hăcuieşte-n stânga, trage îndărăt. Dă-le peste bot! Supravieţuiesc momentului, nu pot să-mi imaginez cum; în RE-urile clasice, dacă ai fi dat peste 2-3 câini şi ai fi ales să lupţi, ai fi murit în jumătate dintre cazuri, aici însă, în 2 minute am tăiat cu cuţitul (cu cuţitul, auzi!) şi am împuşcat pe puţin 30. Inclusiv vreo 4 alfa supradimensionaţi. Lăsând puţin de o parte penibilul situaţiei, deja mă gândeam la ce urmează. Să vezi că de aici încolo o să merg şchiopătând şi o să-mi fie mult mai greu. Cool! Dar nu, Jessica ajunge în sfârşit lângă mine, îmi întinde o mână şi mă ridic. Cică n-am nimic?! Ce mor...oii mamii lor mă joc aici? Asta e RE-ul clasic promis? Survival-ul clasic promis? Ce se întâmplă e de toată jena. Da, în primul joc, şi parţial în toate celelalte, există momente voit penibile şi exagerate, în stil B, dar întotdeauna aceste momente sunt divorţate de partea de gameplay. Când povestea făcea din nou loc jocului, păi, totul revenea la normal. Erai din nou stresat că nu mai ai medicamente, îngrijorat că ţi se termină muniţia, înfricoşat să deschizi următoarea uşă. Aici însă? Numai un 180 de grade ar mai fi putut scoate jocul din gaura în care a intrat.



Revelaţie. Bine-ai venit!

Şi se întâmplă. E ca şi cum cineva ar fi auzit înjurăturile mele sau ar fi observat panta pe care jocul o lua şi le-a dat un dos de palmă scenariştilor. Redevenim Jill şi


Aşa da!



Aşa nu? Şi eu care mă plângeam că Jessica nu e îmbrăcată corespunzător! Staţi să o vedeţi pe Rachel...

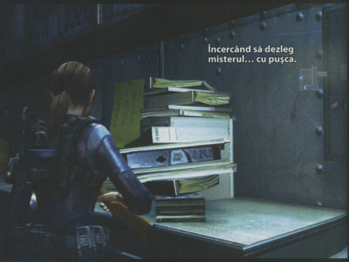
ne trezim, la propriu, într-un conac asemănător primelor jocuri. Cum am ajuns aici, nu vă spun, pentru că momentul e prea frumos pentru a fi stricat. Pas cu pas am redescoperit puzzle-urile, uşile încuiate cu chei diferite ce trebuie găsite, stresul, plantele lipsă. Scanner-ul de degeneraţi, indicii şi obiecte, din dotare, devine deosebit de folositor, gloanţele par că se termină mereu, deşi, dacă eşti atent, nu prea se întâmplă, am găsit până şi camere în stilul clasic, care-ţi permit prin designul lor să alegi între a fugi sau a lupta. Impresionant! Diferitele tipuri de grenade mai adaugă şi ele un pic de strategie luptelor la fel ca şi fiecare nouă armă găsită. Din când în când, intermezzo-urile, în care controlăm alte personaje, strică atmosfera, dar măcar acum ştiam ce e cu ele şi le-am traversat pe toate în forţă, fără să stau prea mult pe gânduri. În plus, aceste deraieri devin din ce în ce mai interesante, chiar dacă sunt simple pasaje alerte, pline de acţiune, într-un contrast mare cu ce înseamnă survival-horror. Cu frică spun că chiar aş vrea să mai văd pe viitor cuplul Quint Cetcham şi Keith Lumley, doi nebuni trimişi să investigheze una din bazele ălora răi. Băieţii ăştia ştiu ce fac, au un umor cretin şi, ca orice om normal care are de ales, cară după ei un întreg arsenal. Una peste alta, exceptând porţiunea cu Cris de la început, am ajuns să accept aceste pasaje, care leagă povestea, îi dau sens şi umanizează toate personajele jocului. În timp, am ajuns să ţin la toţi, ceea ce subliniază din nou talentul producătorilor de a transpune ludic telenovele cu buget redus, cu eroi şi antieroi memorabili.

De-a lungul poveştii producătorii uită, încet, încet, de puzzle-uri, secrete şi uşi blocate şi jocul se transformă pe nesimţite din survival-horror în thriller-horror. Revelation nu este un omagiu adus doar RE-urilor clasice, ci tuturor RE-urilor existente. Avem aici un pic din primul, inclusiv personajele principale, câte ceva din 2-3 & co., un final à la quatre, cu un decor modern şi un control infinit mai bun pe PC, plus pasajele alternative, clar decupate după noua reţetă încercată în 5 şi 6. Cum-necum, producătorii o scot la capăt şi, chiar dacă m-am supărat un pic pentru că nu mi-au oferit exact ceea ce mi-au promis, trebuie să recunosc că de la jumătatea jocului încolo eram prins fără cale de întoarcere. Boşii sunt duri şi deştept integraţi. QTE-urile sunt lipsă. Muniţia cât să te ţină. Mă declaram mulţumit.

Cu vreo două capitole înainte de final, am început să simt că se apropie, m-am uitat la upgrade-urile pe care le-am tot colecţionat şi la arme şi mi-am spus că e timpul să le îmbunătăţesc. Nu ştiu din ce motiv plecasem de la ideea că aceste modificări, odată aplicate, nu mai pot fi reutilizate, aşa că am tot aşteptat versiunile mai puternice ale armelor pe care le-am găsit iniţial. Nu mică mi-a fost surpriza să constat că poţi jongla cu upgrade-urile, ba chiar că sunt şi foarte puternice. Din punct de vedere strategic sunt bestiale, pentru că poţi să le transferi, la un banc de lucru, pe tipul de armă pentru care mai ai încă muniţie. În plus, modificările pot transforma armamentul în funcţie de nevoi. Vrei un pistol cu putere mai mare de oprire? Avem! Vrei o mitralieră care să tragă foc cu foc? Rază mai mică de împrăştiere pentru shotgun-uri? Două focuri consecutive? Şi aşa mai departe. Armele vin fiecare cu un număr diferit de sloturi, dar şi cu 3-4 atribute de care trebuie să ţii cont. Astfel, una care permite două modificări nu este



V-am spus eu? V-am spus?

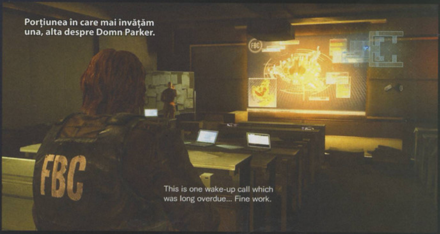


Încercând să dezleg misterul... cu puşca.



Jocul e şi cu sateliţi.

neapărat mai puternică decât una care permite 4, dar vine cu o putere de foc mai mică, pentru că anumite combinaţii de upgrade-uri transformă armele în tunuri. Şi mă lovi! De fapt, Revelation nu este nici pe departe atât de survival pe cât mi l-am făcut eu. OCD-ul nu m-a lăsat până nu am scanat şi revenit pentru toate camerele şi seifurile la care nu am avut acces iniţial. Am descoperit astfel multe „ilegale", care m-au făcut de neoprit odată ce le-am folosit. Dintr-o dată am avut gloanţe din belşug, iar survival-ul a dispărut cu desăvârşire. Recomandarea mea este ca prima trecere prin joc, dacă vreţi să simţiţi ce înseamnă survival adevărat, să o faceţi pe Normal, dar fără să folosiţi upgrade-urile.



Porţiunea în care mai învăţăm una, alta despre Domn Parker.

Finalul e dezamăgitor, nu prin ce se întâmplă, ci pentru că vine prea repede. Am terminat jocul în 10 ore, iar asta pentru că l-am luat la puricat şi am reverificat multe porţiuni din el. Doar 75 la sută din gameplay este, de fapt, ce trebuie. Jill şi (aproape) survival. Mie nu mi-a ajuns. RE-urile clasice îţi permiteau reluarea poveştii cu un alt personaj, cu care te tot intersectai pe parcursul acesteia. De obicei, acestea aveau un alt traseu prin peisaj, dar veneau şi cu câteva mici diferenţe de gameplay. Era un truc ieftin, dar suficient cât să mulţumească pe toată lumea. Plus că astfel mai prindeai puţin din poveste şi mai dezlegai şi câteva mistere. Există în Revelation un moment care mi-a dat speranţe cum că acelaşi lucru se va întâmpla şi aici, dar, din păcate, opţiunea nu apare. Portiţa ce şi-au lăsat-o este însă atât de bine subliniată şi se potriveşte atât de perfect în tipare, încât eu cred că au vrut să construiască alternativa, însă nu au mai avut timp sau bani. Poate un DLC gratuit? Vrabia mălai visează... Dacă ar fi existat, jocul ar mai fi primit un 0.5 la notă. Aşa, trebuie să se mulţumească doar cu un (aproape) 8, iar eu, doar cu o a doua trecere numită New Game+, în care îţi păstrezi toate upgrade-urile, dar şi toate armele găsite. În acest mod, plus Infernal, jocul se transformă din nou şi devine un thriller-tactic foarte bun. Descoperi alte arme, alţi monştri, noi upgrade-uri, noi strategii. Bun! Dar doar în anumite condiţii, minus porţiunea penibilă cu Chris. ▶ **ncv**



L-am minţit cu televizorul.

VERDICT LEVEL

+
- în anumite condiţii, survival
- cele câteva puzzle-uri, New Game+
- antrenant - thriller

−
- intermezzo-urile
- prea puţin horror
- prea puţin puzzle

PE SCURT

Nu vă lăsaţi păcăliţi, Revelation nu este un Resident Evil în stilul clasic. Este însă un joc bun, un omagiu adus tuturor RE-urilor apărute până acum.

7.9

Gen Action-Horror **Producător** Capcom **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** GamersGate.com **On-Line** residentevil.com/revelations

CERINŢE MINIME **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8800GTS / ATI HD3850

ALTERNATIVA DEAD SPACE

Schimbaţi vaporul cu nava intergalactică, armele clasice cu cele moderne, fundul apetisant al lui Jill cu costumul spaţial şi deja nu o să mai ştiţi care-i care.



STAR TREK THE VIDEO GAME

Zvonurile despre asimilarea mea sunt puțin exagerate

Nu vă luați după subtitlu. Nu există borgi în noul Star Trek. Există doar Kirk Cel Tânăr, Spock Cel Tânăr, vreo câțiva vulcanieni și o legiune de gușteri spațiali pe care sigur vi-i amintiți din episodul cu una dintre cele mai dubioase confruntări din istoria filmelor SF. Cred că ați ghicit, este vorba despre ACEL episod din The Original Series, în care căpitanul Kirk se războiește cu o reptilă suspectă care, din profil, aduce puțin a Țestoasă Ninja. Așadar, subtitlul n-are nimic în comun cu se se întâmplă în joc și în articol. L-am folosit pentru că mi l-a sugerat Andrei și mi s-a părut amuzant, chiar dacă nu prea potrivit situației. Repet, nu există borgi în noul Star Trek, deci aveți cu un motiv în minus să îl jucați. În plus, nimeni nu ar fi putut prezice exact ce s-ar fi întâmplat în cazul în care căpitanul Kirk ar fi făcut Primul Contact cu rasa Borg. Cel mai probabil, ar fi avut loc un duel al voințelor, din care supercăpitanul ar fi ieșit victorios, iar toată rasa de ciborgi ar fi început să-și bombeze pieptul, să vorbească sacadat și să reprogrameze supraveghetorii de la Bacalaureatul Borg. Eventual, să asimileze „the old fashion way" extraterestre de toate formele și culorile în numele cooperării pașnice dintre semințiile intergalactice ale viitorului tehnologizat al Universului.

Wha?

Ați observat, desigur, că până acum câteva luni aveam două filme Star Trek și nici măcar un joc ca la carte. MMO-ul Star Trek și DAC, un titlu pentru XBLA, nu se pun la socoteală, mă gândesc mai degrabă la un movie tie-in standard, cu acțiune next-gen, bloom, explozii, scenariu subțirel și o căruță de QTE-uri. S-a creat, astfel, o întrerupere, un gol, mai exact, în continuum-ul spațiu-timp-top10-marketing. Dintr-o gravă eroare de judecată, golul a fost umplut doar după apariția celui de-al doilea film plasat în universul resetat, reimaginat și reinventat de J.J. Abrams și scenariștii secolului XXI. Între noi fie vorba, deși prefer în continuare universul cel vechi, cu serialele lui de vârsta a treia și cu jocurile lui cele prăfuite (A Final Unity, Judgement Rites și 25th Anniversary rămân unele dintre quest-urile mele favorite și încă mai butonez din când în când cele două Elite Forces), primul Star Trek „dirijat" de Abrams n-a fost atât de prost pe cât am crezut eu că va fi. Prima vizionare m-a lăsat puțin confuz cu privire la sentimentele mele față de (r)evoluția Star Trek, însă la îndemnul lui Caleb (și fiindcă sunt un procrastinator de prim rang), l-am mai urmărit încă o dată și am reușit să mă distrez copios. Încă nu l-am văzut pe al doilea, dar trag speranță că mă va mulțumi acum că știu la ce să mă aștept de la un Star Trek al mileniului Trei.

O reacție asemănătoare am avut și la întâlnirea cu Jocul Star Trek. Fiindcă nu-mi imaginam că o să-mi pice în mână curând, am citit câteva review-uri la data apariției și m-am speriat. Presa l-a distrus. M-am speriat și mai tare când Kimo m-a rugat să-i mai bat un cui în coșciug și să-i scriu review-ul pentru prestigioasa revistă Level. Mă așteptam la o experiență de-a dreptul dureroasă, la ceva reacții fizice violente și, în general, la multă, multă muncă de salahor. A fost greu până m-am apucat de el. Nu știu ce s-a întâmplat, ori am devenit eu mai relaxat, ori n-am mai jucat ceva de prea mult timp (în ul-

tima vreme am fost cam ocupat cu Politehnica), însă cele câteva ore petrecute în compania lui Kirk și a lui Spock n-au fost chiar o tortură. Au fost doar muncă obișnuită, încă o zi la birou (l-am jucat pe PC-ul redacției, nu pe cel personal așa cum fac atunci când nu muncesc). Eh! Câteva ore de muncă cinstită n-au omorât pe nimeni. Cu două mențiuni: „câteva" nu trebuie să depășească cifra opt și doi, depinde de care parte a monitorului te afli. De exemplu, munca mea cinstită și fazerul nemilos al căpitanului Kirk au redus la tăcere un regiment de velociraptori interdimensionali și țestoase ninja spațiale.



Ei sunt!

Cine-a pus șopârla-n drum...

Un experiment vulcanian cu un device ultrapotent o ia razna când laboratorul de testare este invadat de războinicii speciei Gorg, care dispar cu un țuștuc hipertehnologizat incredibil de complex care, surpriză, poate fi folosit cu deosebită eficiență în domeniul militar, deși scopul lui inițial era să teraformeze o planetă pentru poporul vulcanian rămas fără adăpost în urma evenimentelor din primul film Star Trek. E ciudat să vezi cum o șopârlă care s-ar simți mai confortabil fugărind libelule în junglele din Jurasic se teleportează cu ditamai Heliosul (dispozitivul testat de vulcanieni) în brațe în timp ce compatrioții săi mai puțin dăruiți de natură sâsâie la tine și te improașcă cu o flegmă verde ce țâșnește abundent din flintele lor electronice. Însă, eu am o teorie. După cum am spus, episodul în care James Tiberius Kirk avea ceva de împărțit cu un luptător Gorg este intrat în legendă. Mai ales scena de luptă, pe care-o urmăresc de fiecare dată când încerc să amân vreo treabă și mă trezesc pe YouTube fără un scop bine definit. Ei bine, un filmuleț de promovare a jocului ni-l prezintă pe William Shatner, acum un pensionar bucălat cu o figură de bunicuț benevolent al Erei Spațiale, jucând Star Trek cu mai vechiul lui prieten Gorg, o nămetenie de om îmbrăcat într-un costum care prin anii '60 ar fi reprezentat cea mai înaltă culme a efectelor speciale. La un moment dat, cei doi vechi inamici se încaieră ca-n vremurile bune. Pernele canapelei zboară în stânga și-n dreapta, lui Kirk îi pocnește o vertebră, Gorgul acuză dureri de spate... delicios. Mi s-a părut foarte amuzantă scena și în mod sigur n-am fi avut parte de ea dacă un CEO n-ar fi vrut să mai scoată niște bănuți de buzunar dintr-un joc de promovare a unui film. Așadar, teoria mea cu privire la alegerea speciei Gorg ca antagonist în joc spune că producătorii au decis să ne asmută împotriva șopârlelor din simplul motiv că acest scenariu le-a permis să-și promoveze jocul cu acel filmuleț. Probabil nu e adevărat, dar trebuie să mă mint cumva, altfel jaful tehnologic săvârșit de Gorgii din joc ar avea la fel de multă coerență în mintea mea ca o iguană de Galapagos care dă buzna în redacție și ne fură osciloscopul sâsâind isteric. Sau poate sunt eu un mic xenofob care nu poate străpunge barierele create în mintea lui de o societate arhaică umanocentristă. Bah! Până la urmă, important e că șopârlele fură Heliosul și tu trebuie să-l recuperezi chiar dacă asta înseamnă să te războiești cu aceiași și aceiași inamici reptilieni plictisitori (plus vreo câțiva umanoizi infectați de un virus pe care-am uitat deja cine și cum l-a răspândit) preț de vreo zece ore, cât durează jocul.



Miracolul multiplayer-ului cooperativ!

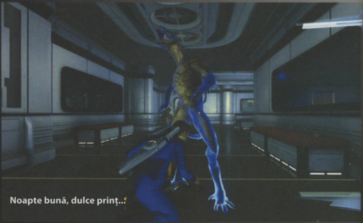
Fazer, frate!

Iarăși nu mă pot abține să trag concluzii prea devreme în articol, dar faptul că Star Trek Jocul nu este o tortură este unul dintre foarte puținele lucruri decente pe care le pot scrie despre el. În primul rând, Star Trek








Noapte bună, dulce prinț...



este infestat de bug-uri. E mai hardcore decât o lasagna klingoniană. Nu pare așa la început, chiar mă întrebam și eu ce-au consumat oamenii care s-au plâns de bug-uri, însă n-a durat mult până am rămas blocat într-un lift pentru că pathfinding-ul tovarășului Spock a fost scurt-circuitat de o boală venerică andoriană și urecheatul a început să se învârtă ca posedat pe loc. A mai fost interesant când hoinăream pe o hartă destul de măricică (ocazional, Star Trek dorește să fie mai mult decât un shooter de coridor) și m-am întors în punctul în care m-am spawnat la începutul misiunii. Surpriză, s-a declanșat din nou briefing-ul și a trebuit să urmăresc din nou cutscene-ul introductiv al misiunii. Fără „actori", că-i căsăpisem pe toți. Am râs mai cu poftă decât atunci când Spock s-a blocat într-un zid și a început să repete la nesfârșit moonwalk-ul lui Michael Jackson. Cu mâna pe tricorder, căci jocul e 13+. Circul devine și mai interesant când ești cu sănătatea pe zero, iar Spock (sau Kirk, în cazul în care-ai ales să joci cu vulcanianul) trebuie să te resusciteze. Și, ați ghicit, se învârte în jurul unei cutii. Atunci singura soluție e să dai un restart de la ultimul checkpoint, fiindcă ultimul dușman a căzut la datorie și nu mai are cine să te scape de chin, iar tu rămâi blocat între viață și moarte, în timp ce companionul tău controlat de AI rămâne blocat între masă și zid. Într-un final, am încetat să mai număr viermișorii care colcăie sub învelișul dur și bloomat al lui Star Trek. Probabil aceste momente penibile pot fi evitate jucând Star Trek cu un partener uman, dar asta ar însemna să vă învăț prostii. Adică să păcăliți un amic să dea banii pe joc. Ceea ce va fi o idee decentă doar atunci când prețul va scădea sub pragul de doi euro.

Dar să spunem că o minte luminată ca a cititorului revistei Level poate sări ușor peste legiunile de bug-uri dacă sub învelișul colcăitor al jocului îi așteaptă un miracol al gaming-ului. Eu, de exemplu, am sărit peste bug-uri, am sărit peste zecile de cutii din joc, am țopăit din cover în cover până am început să mă simt ca un alergător al cursei imaginare de zece kilometri garduri, dar miracolul n-a sosit. Nu pot să spun că m-am chinuit groaznic cu el, căci oricât de mult aș vrea să par nemilos cu jocul, opt ore de Star Trek câștigă detașat în fața a opt ore de sapă sub un soare arzător. În principiu, Star Trek este un shooter la persoana a treia cu puțintică explorare și vreo trei minijocuri repetate ad infinitum. AND BEYOND! Producătorii l-au caracterizat, înainte de lansare, citez, „ca și când cineva ar fi grefat Metroid Prime pe Uncharted". În limbaj de pomicultor, oamenii s-au lăudat că au altoit un vlăstar de Uncharted cu Metroid Prime, după care au așteptat cuminței să culeagă roadele. Ei bine, ceva a mers prost, căci în loc de piersica gigantică și zemoasă în care gamerii de-abia așteptau să-și înfigă dinții, le-au ieșit câteva corcodușe pe care, în cel mai bun caz, le poți folosi pentru a acri ciorba servită unchiului pe care nu-l înghite nimeni din familie. Ca să fiu cinstit, ocazional Star Trek încearcă să fie mai mult decât un shooter de coridor și îți propune obiective secundare, precum și căi alternative de abordare a unui nivel. De exemplu, puteți căpăta experiență în plus dacă îi paralizați pe cei câțiva vulcanieni și oameni infectați care se reped la voi din cele mai întunecate colțuri ale nivelului. Din când în când, ca obiectiv secundar, desigur (metoda Rambo e oricând o soluție), ți se cere să îndeplinești misiunea evitând să fii detectat de forțele inamice, iar dacă se întâmplă să caști ochii (mi-a plăcut că nu-ți marchează nimeni cu săgeți gigantice și strălucitoare gurile de aerisire sau alte ascunzători), te poți strecura printre dușmani folosind câteva rute ceva mai sigure. Mai dezactivezi o turelă, mai scanezi o consolă, mai adormi un Gorn, XP-ul curge, iar timpul trece mai ușor... A, era să uit, pentru diverse acțiuni (cum ar fi scanarea cu tricorderul a diverselor obiecte mai ciudate din peisaj, precum și rezolvarea pe cale pașnică a unor situații) primiți puncte de experiență pe care le puteți investi în câteva upgrade-uri pentru echipamentul din dotare. Am vrut să-mi demonstrez mie că pot termina jocul fără să fac un singur upgrade, însă o modificare care îmi mărea raza de acțiune a tricorderului (scula universală care deschide uși, trimite SMS-uri, face omletă și sparge coduri fede-


Jurassic Park.

rale) mi-a făcut cu ochiul și s-a dovedit a fi foarte utilă atunci când am ținut morțiș să termin o misiune pe modul stealth. Nu mă puteam apropia de o consolă fără să fiu detectat (sau nu mi-au permis reflexele), drept urmare am upgradat tricorderul și am reușit să o sparg de la o distanță confortabilă fără să alertez șopârlele ce patrulau în jurul obiectivului. Drăguț. Dacă bug-urile pomenite mai sus nu mi-ar fi băgat bețe în roate și ar fi existat ceva mai multă diversitate, probabil m-aș fi bucurat mai mult de această față a Star Trek-ului. În schimb, după câteva sesiuni de stealth și explorare, m-am cam plictisit să tot scanez ca nebunul fiecare firicel de praf și am preferat o abordare mai bărbătească, chiar ciobănească de-a dreptul, în încercarea de a termina mai repede jocul. Există și câteva secțiuni de arcade spațial, în care încingi tunurile și lansatoarele de torpile cuantice sau ce mama naibii sunt petele cele albastre care ies din orificiile lui Enterprise, dar mi s-au părut oribile și fără rost, deci nu voi mai pomeni de ele în continuare. În rest, avem de-a face cu un shooter sub-standard care plutește într-un echilibru fragil între dezastru și mediocritate. Din nou, nu e chiar atât de prost, dar faptul că nu e o tortură nu înseamnă că ar trebui să scoateți 50 de euro din buzunar, mai ales în condițiile în care dacă ți se face chef de un action/shooter „cinematic" la persoana a treia, tot ce trebuie să faci e să închizi ochii și să dai un clic, sigur veți nimeri unul mai bun și mai ieftin. În mai puține cuvinte, am cam aceeași senzație pe care-am trăit-o alături de Colonial Marines. Cu două excepții. Una bună, alta mai puțin bună. Unu: Star Trek n-a beneficiat de un asemenea hype precum Colonial Marines, deci e puțin probabil să fiți crunt dezamăgiți de el. Punctul doi (care nu lucrează în beneficiul lui Star Trek), având în vedere că avem de-a face cu un joc după un film care-a resetat universul Star Trek, mi-a fost puțin greu să simt ceva pentru personajele principale (Kirk și Spock aflați la prima tinerețe). Oricât de prost ar fi un joc, nostalgia de a controla sau de a întâlni un personaj (cum a fost Bishop în ACM, de exemplu) extrem de familiar te mai îmbunează puțin. Or, un Kirk fără burtică și un Spock fără figura și vocea lui Nimoy nu-mi spun foarte multe. Probabil, după vreo cincisprezece filme și cel puțin un serial, lucrurile o să se schimbe puțin, dar Chris Pine și Zachary Quinto mai au de jucat în Star Trek-uri până să trezească asemenea nostalgii ca Shatner și Nimoy.


L-am pupat cu fazerul și nu s-a transformat în Picard...



Cu Spock în turbolift.

Probabil singurul lucru care poate fi lăudat fără să se răzbune pe tine eșuând după primul sfert de oră este voice acting-ul. Nu l-aș numi excepțional, dar este bine făcut și convingător (în limitele stabilite de scenariu, desigur). Vocile aparțin actorilor originali, care și-au făcut datoria într-un mod profesionist, dar dacă asta e singura voastră cerință de la un joc, ați putea la fel de bine să luați un controller cu voi când mergeți la cinema și să apăsați pe butoane în ritmul acțiunii de pe marele ecran.

Voi încheia după tipic sfătuindu-vă să vă păstrați bănuții pentru ceva care merită atenția voastră. Faptul că nu mi-am dorit să fiu pe câmp, cu capul descoperit, cu sapa în mână, bătut de soare și de vechil în loc să joc Star Trek nu înseamnă mare lucru (am primit o versiune de review, deci n-am luat în calcul și posibilele regrete de ordin financiar pe care le-aș fi putut avea) și nu e un motiv destul de puternic să scoateți din buzunar treizeci de euro. Dacă ești un individ relaxat, te dai în vânt după Star Trek, colecționezi orice lucrușor care-a avut o cât de mică legătură cu universul Star Trek și nu te-ai plictisit de shootere până acum, poate merită să aștepți o reducere substanțială, de cel puțin 80%. Până atunci, poți încerca liniștit Elite Forces 1 și 2, două FPS-uri excepționale plasate în universul post-Picard, mai exact pe Enterprise-ul comandat de căpităneasa Janeway. ▶ **cioLAN**



Sinusoida mare și sinusoida mică.

VERDICT LEVEL

+ ▶ Voice acting-ul

– ▶ prea multe

PE SCURT
Nu pierdeți absolut nimic dacă îl ratați, chiar dacă sunteți fani în devenire ai noului univers.

7.4

Gen Action/Shooter **Producător** Digital Extremes **Distribuitor** Namco Bandai
Ofertant GamersGate.com **On-Line** startrekgame.com
CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM
Video minimum NVIDIA GeForce 9600 / echivalentul ATI, 512 MB VRAM

ALTERNATIVA
STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCES
Shooter Star Trek ca la carte.



We built this city on DLCs!

SIMCITY

Dacă cineva mai spera în spiritul creativ liber și jucăuș al studiourilor aflate sub aripa Electronic Arts, atunci îi invidiez optimismul copilăresc. Nu vreau să fiu înțeles greșit, nu contest calitatea tuturor francizelor ștampilate EA sau originalitatea și executarea câtorva titluri ancorate în istoria gaming-ului. Gândiți-vă puțin la Dragon Age și la continuarea teribilă, bântuită de o consolizare grotescă – de o ciopârțire teribilă a tuturor elementelor bune din primul joc. Nu reprezintă un secret faptul că cei de la EA și-au câștigat infamia goanei după pesos, goană disprețuită de majoritatea devoratorilor de jocuri, sătui de rebuturile regurgitate în cantități considerabile peste o piață mucegăită. Poate aveți stomacul sensibil ori nu sunteți iubitorii unor descrieri atât de... gastrice, însă dezamăgirea provocată de cel mai nou membru al familiei SimCity mă împinge spre asemenea exprimări urâte. Cauzele sunt multiple, dar majoritatea oscilează în jurul noțiunilor de simplificare și sufocare a oricărei urme de sofisticare existente în gameplay. Aceste mutilări sunt evidente în ochii „veteranilor" și mai mult decât supărătoare pentru cei aflați la primul contact cu un city builder, căci ele îngrădesc acțiuni naturale, elementare. Pe lângă toate acestea, SimCity a avut parte de un fiasco total la momentul lansării. Se pare că EA nu a luat în calcul propriul DRM diavolesc always online, împiedicându-le jucătorilor accesul la o experiență singleplayer din cauza problemelor de conexiune cu serverele principale. Cam ce a pățit Blizz cu Diablo 3, dar înzecit mai grav: serverele EA picau într-o veselie, corupând sau pierzând definitiv salvările – de fapt, nimeni nu a putut juca noul SimCity la momentul lansării fără a-și smulge părul din cap, din pricina unui sistem de protecție online cretin. Cei de la EA/Maxis au evitat cu orice preț o comunicare deschisă privind alegerea acestui tip de DRM, până când un grup de modderi descoperă faptul că jocul poate funcționa perfect și în absența unei conexiuni permanente asincrone. Eat it, EA! Brusc, Lucy Bradshaw, director executiv la Maxis, iese în față și recunoaște opționalitatea modului always-connected, dar, vezi Doamne, mii de jucători aplaudă sistemul cu lacrimi în ochi, deoarece viziunea unei rețele globale de orașe interconectate nu ar fi fost posibilă altfel. Aparent, toate jocurile care fac o distincție clară între single și multiplayer comit o greșeală imensă. Cine ar fi crezut?

SimCity, baby, tu ești?

SimCity-ul anului 2013 este departe de versiunile anterioare. Bucla de timp, întinsă peste o decadă, nu reprezintă singurul factor distinctiv; în schimb, modificările aduse de viziunea epocii moderne asupra gaming-ului au transformat un city builder hardcore într-un joc eminamente casual. Maxis consideră că orice include rădăcina „Sim" în nume trebuie musai să fie



O intersecție aglomerată din Downtown.



Planning rezidențial prost, dar era o primă încercare.



Harta zonelor rezidențiale și industriale din Awesomeville.



Primăria și nelipsita asistentă blondă.

„€œhip", „€œcool" și „€œsilly". Jucătorii moderni vor ceva drăguț, ceva hipcoolsilly! Jucătorii din prezent caută o mecanică cât se poate de simplificată, preferabil una care se joacă singură! Jucătorul anului 2013 adoră televizorul oriunde, chiar și pe consolă, așa că de ce nu s-ar transforma cu totul într-un telespectator, în fața PC-ului?! Din acest punct de vedere, aș putea să jur că SimCity a fost gândit strict pentru publicul new yorkez purtător de pălărioare fedora. Deși nu pot nega încrengătura dintre designul francizelor SimCity și Sims, stilurile și lumile celor două jocuri nu au mai intrat niciodată în coliziune atât de puternic. Din foarte multe puncte de vedere, joncțiunea celor două serii este binevenită, look-ul modern, inspirat din aspectul curat Google Maps, emanând stil și clasă. În orice caz, schimbările estetice sunt infinit mai puțin importante decât cele ale mecanicii de joc, punctul unde Maxis a livrat o lovitură directă cu Ciocanul Simplificării. Toate aspectele privind economia bazată pe servicii sau industrie au fost „fuzelate" într-un profil dinamic, dar ultra-automatizat. Micromanagementul a fost înlocuit cu ploping-ul („Plop", în limba engleză, este un termen onomatopeic, ce imită zgomotul unui pleoscăit de apă), singura grijă a jucătorului fiind locația perfectă pentru următoarea lui clădire. De fapt, planificarea locației reprezintă 90% din strategia eficienței orașului. O particularitate a seriei a fost dintotdeauna construcția instantanee, trăsătură ce reduce semnificativ durata necesară expansiunii. Pe deasupra, simularea permite accelerarea timpului, în trei trepte de viteză distincte, numai că ranchiuna mea, direcționată împotriva simplificării forțate, nu are nimic de-a face cu dinamica jocului – la urma urmei, SimCity nu a fost prezentat cu sprâncenele încruntate și sudoare pe frunte, căci nu se pune problema unui joc strategic pe ture, ridicol de dificil. Dimpotrivă, chiar mă bucură direcția artistică luminoasă, imaculată și ritmul neîngrădit al gameplay-ului. Totuși, așteptările mele din partea producătorilor depășesc cu mult rezultatul acestui reboot de serie, în special atunci când sunt aduse în discuție inovațiile, sau, mai degrabă, lipsa lor. Din nefericire, mi-au trebuit patru orașe și numai două zile intense de joc pentru a realiza limitele noului SimCity. După alegerea unei zone populate, din lista de „lumi" active online, am îmbrăcat hainele de primar și, fără să pierd vremea, mi-am pleoscăit primul oraș pe o parcelă conectată la calea ferată, cu ieșire la mare. Legăturile de transport cu orașele vecinilor, pe șosea, apă, cale ferată sau aer, sunt esențiale, așadar, țineți mereu cont de amplasamentul noii urbe. De asemenea, jocul indică, prin intermediul unei interfețe intuitive, bogățiile subterane sau cantitatea de apă potabilă din sol, elemente importante pentru viitorul proces de dezvoltare economică și creștere a populației rezidente. Nu există o poveste în SimCity, așa cum nu există o campanie principală, însă un tutorial comprehensiv te poartă cu pași mici în inima minusculă a sandbox-ului. Spun minusculă, deoarece parcurgerea tutorialului echivalează lejer cu asimilarea întregii capacități îmbuteliate în cisterna de potențial ludic al recentei producții Maxis. Bun, odată aleasă o parcelă plină de materii prime, orașul trebuie conectat printr-o șosea la rețeaua de autostrăzi, apoi stabilite zonele principale, împărțite în trei categorii de bază: Residential, Industrial și Commercial. Deși engine-ul GlassBox permite trasarea de străzi curbate, planificarea cartierelor în unghiuri drepte rămâne cea mai eficientă metodă de maximizare a spațiului disponibil, alternarea zonelor rezidențiale cu cele comerciale asigurând evoluția unor centre urbane impunătoare și curate, cât timp sunt ținute la distanță de zonele industriale. Eu mi-am împărțit orașele în segmente egale, destinate individual industriei poluante, comerțului și spațiului locuibil, trasând cvartale din asfalt. Șoselele sunt singura unitate conexă, transportând totodată pietoni, autovehicule, energie electrică, canalizare și apă potabilă. Nemulțumirea mea legată de simplificarea exagerată a jocului începe să devină evidentă, nu-i așa? Pe deasupra, tot șoselele influențează tipul de construcții din zonele adiacente – mai exact, densitatea drumului stabilește magnitudinea clădirilor ori valoarea terenului. Nu apreciez această decizie de design, întrucât subțiază drastic plăcerea amenajării și microgestiunii orașului, adică tocmai punctele forte din primele jocuri SimCity. Duse sunt vechile formule matematice complexe de urbani-



Magnetic Mountain, un oraș industrial prin tradiție.



Harta intregii regiuni.

zare accelerată și eficientă, noua mecanică convertind procesul într-o activitate la fel de cerebrală precum agricultura din FarmVille. Singurele momente de „micromanagement" vin odată cu cerințele individuale ale unor simși, îndeplinirea obiectivelor secundare adăugând un plus pe fișa de reputație și un bonus în vistieria primăriei.

Activități radumazăresciene

Locuitorii unui oraș real au nevoie de locuințe, utilități, locuri de muncă, securitate și sănătate, servicii, transport și, desigur, spații amenajate destinderii. SimCity acoperă toate aceste cerințe, așezându-te pe tine, jucătorul, în fotoliul unui primar atotputernic, ținut în frâu numai de limitele bugetului. Între cheltuieli și profit există un balans precar, balans pe care l-am înțeles pe deplin abia la al patrulea oraș. În SimCity, totul costă simoleons, indiferent că este vorba de întreținerea unui turn cu apă potabilă sau de amplasarea unui landmark aducător de turiști. O economie bazată în totalitate pe exploatarea resurselor naturale va ajunge, inevitabil, la un colaps general, cauzat de epuizarea respectivelor bogății subterane. Din această cauză, orașele pot fi specializate acum într-o anumită direcție aducătoare de profit pe termen lung. Cultura, turismul și jocurile de noroc sunt inepuizabile, locuitorii orașelor vecine cheltuind o grămadă de bănuți pe serviciile unui Las Vegas virtual, cu o infrastructură dezvoltată și o sumedenie de obiective turistice monumentale.

Secțiile de poliție și stațiile de pompieri numeroase, împreună cu un serviciu de ambulanță eficient, asigură stabilitatea socială necesară, iar investițiile masive în educație garantează servicii hi-tech, de vârf. Simșii, micii locuitori ce mișună prin furnicarele urbanizate, au un nivel de mulțumire influențat direct de siguranța și calitatea vieții lor orășenești, fiind dispuși să arunce cu bani în stânga și-n dreapta, dacă au unde și pe ce. Practic, totul depinde numai de viziunea jucătorului. Cum spuneam mai devreme, valoarea zonelor trasate de-a lungul șoselelor trebuie menținută la un anumit nivel: terenul prea scump nu atrage simși din clasa de mijloc, rezultatul direct fiind o penurie de cetățeni dispuși să muncească și să plătească taxe. Sistemul funcționează ciclic și sună mult mai complex descris în cuvinte decât privit în toiul desfășurării, căci SimCity transformă toată migăleală radumazăresciană într-o activitate atât de simplistă și „streamlined", încât devine anostă. Una din schimbările pozitive aduse jocului este modularea clădirilor. Mai exact, majoritatea structurilor „pleoscăite" pe harta orașului sunt modificabile, grație posibilității anexării unor module suplimentare.



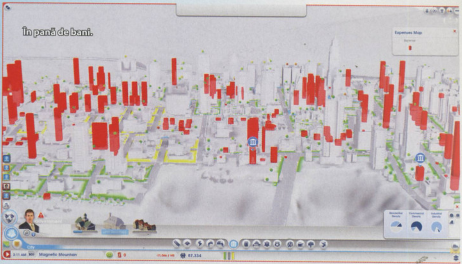
Criminali, peste tot criminali. Numai eu receptez un vibe de Mirror's Edge?



O clinică de cartier devine coşcogeamitea spitalul prin adăugarea unor camere de gardă sau cumpărarea unor noi ambulanţe. Excesul de vehicule utilitare, energie sau materii prime nu dăunează niciodată, orice surplus putând fi vândut către oraşele vecinilor. Altfel, costurile de întreţinere riscă să devină mult prea mari, năruind întreg balansul financiar. Totuşi, banii nu sunt centrul universului urban, alţi factori importanţi în definirea calităţii vieţii jucând un rol major. Poluarea, de exemplu, este un duşman teribil al oricărui primar, aşa că ţineţi cont unde amplasaţi zonele industriale, scurgerile adunate în sistemul de canalizare sau gropile de gunoi. Ţinută departe de locuinţe şi sursele de apă potabilă, chiar şi energia nucleară este lipsită de riscuri majore. Nu absentează nici clasicele dezastre naturale, tornadele ori cutremurele având un potenţial distructiv groaznic. Din punctul de vedere al realizării tehnice, SimCity nu are probleme sesizabile, iar interfaţa se apropie de perfecţiune. Pe lângă calitatea estetică desăvârşită şi posibilitatea de utilizare neîngrădită, noul sistem de hărţi specializate face din monitorizarea gradului de poluare sau administrarea infrastructurii o joacă de copil. Cromatica folosită îmi aduce aminte, oarecum, de Mirror's Edge, dar se potriveşte perfect cu rolul adoptat. Finalmente, marea găselniţă rămâne proiectul comun, realizabil numai prin participarea tuturor jucătorilor dintr-un anumit areal. Prin împărţirea resurselor, puteţi construi un aeroport internaţional sau chiar o Arca futuristă, aducătoare de venituri substanţiale. Păcat că cei de la Maxis nu au fost mai darnici la capitolul inovaţii; puteam avea un city builder perfect, fie el permanent online.

DLLLLLLC

În schimb, am primit un MMO casual, cu feeling de producţie destinată reţelelor sociale şi elemente importante puse la dispoziţie numai prin DLC-uri scumpe. Pe scurt, un joc semi-retardat. Cum era de aşteptat, multe dintre cele mai spectaculoase componente din SimCity trebuie achiziţionate prin Origin, ridicând valoarea totală a jocului la aproximativ 80 de euro. Versiunea standard nu include parcurile de distracţii, sediul supereroilor sau multe dintre landmark-urile faimoase. Practic, ediţia obişnuită a jocului vine chelă în cap, cerşind bani încă din meniul principal. Îmi este silă de această găinărie abjectă, aşa cum mi-e greaţă de DRM-ul always-connected introdus numai dintr-o dorinţă obsesivă de control al jucătorilor. Pe bune, EA se aşteaptă cumva la bani în plus din portofel, în timp ce o companie auto japoneză îşi face reclamă în main menu? SimCity a fost o franciză serioasă, cu jucători devotaţi şi un nivel al complexităţii strategice fantastic (vizitaţi http://www.vice.com/read/the-totalitarian-buddhist-who-beat-sim-city, pentru un exemplu concret). Zece ani mai târziu, am primit un joc colorat, aspectuos, pe alocuri haios, dar mult, mult prea neevoluat, ţinând cont de costurile producţiei. Problemele legate de conectivitate au făcut din lansare un fiasco, iar lăcomia, graba şi lipsa unei viziuni solide nu au ajutat deloc la vindecarea rănilor. Mă declar profund dezamăgit de SimCity şi sper din inimă ca acest reboot/rebut să fie o învăţătură de minte pentru Maxis. ▶ **Aidan**



În pană de bani.



Ultimul meu oraş, reprofilat pe turism şi jocuri de noroc.



Balanţa financiară negativă nu include profitul din specializarea oraşului.

VERDICT LEVEL

+
- interfaţă curată, intuitivă
- atmosferă jovială

–
- lipsit de inovaţii, prea puţine lucruri de făcut, simplificat în mod exagerat
- conexiune permanentă la internet obligatorie
- incomplet fără DLC-urile mult prea scumpe

PE SCURT
Noul SimCity merita o notă mult mai mică, dacă mă lăsam condus de prima impresie, însă atmosfera jovială şi glasurile micuţilor simşi au îndulcit puţin din recent dobândita mea atitudine acră.

6

Gen Online City-builder **Producător** Maxis **Distribuitor** EA
Ofertant Origin.com **Online** simcity.com

CERINŢE MINIME
Procesor Dual Core 1.8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** ATI HD5670

ALTERNATIVA CITIES XL
Măcar cei de la Monte Cristo fac o distincţie clară între ce înseamnă offline şi online. Măcar atât. Totuşi, eu v-aş recomanda Lincity pentru o experienţă city-building hardcore.



Expeditions Conquistador

Am fost atât de entuziasmat atunci când am aflat de ideea din spatele titlului (cam nesărat) Expeditions: Conquistador, încât am și cerut să-mi fie repartizat, deși nu-l luasem până atunci la puricat defel. Mi-am spus că o asemenea oportunitate nu se pierde, chit că era un pariu în orb. În primul rând, am o slăbiciune pentru tbs-uri și, deși mă împac bine cu dragonii, prințesele și regatele imaginare din Heroes, Age of Wonders sau mai noul King's Bounty, am simțit întotdeauna că genul ar găsi un larg spațiu de manevră în contexte istoric reale. Iar în al doilea rând, localizarea în timp și spațiu au venit în întâmpinarea unei mai vechi fascinații personale: descoperirea Lumii Noi și, sangvinic și meridional fiind, mai cu seamă a Americii Centrale și de Sud.

Nota bene istorică

Perioada de care vorbim e puternic impregnată de romantism brutal și de cruzime poetică, rezultat al distanțării în timp și al romanțării unor toposuri istorice (conchistadorul, sălbaticul nobil, El Dorado), dar discret valorificată astăzi de mediul artistic și de industria divertismentului. Încleștarea culturală și ideologică dintre cele două filoane sociale (pe de o parte catolico-ibericii, pe de alta populațiile pre-columbiene) este subiectul a mai puține creații literare sau cinematografice decât alte războaie culturale similare. Nu mai amintesc despre Noua Spanie, entitate imperială care ocupă timp de câteva secole mare parte a teritoriului celor două continente americane, dar care este o prezență palidă în discursurile artistice care încearcă să cartografieze relațiile coloniale și implicațiile politice, sociale și culturale ale imperialismului european.

Din când în când, exotismul temei irumpe în forme mai mult sau mai puțin șablonarde (vezi 1492 de Ridley Scott sau The New World al lui Terrence Malick), dar nu







avem de-a face cu un curent care să o disece metodic şi consistent. Jocurile se conformează timidităţii generale: nu-mi amintesc altă încercare notabilă de a explora perioada în afară de Theocracy, joc de strategie destul de solid, dar lansat acum mai bine de 10 ani. În rest, Tomb Raider şi alte asemenea ficţiuni senzaţionaliste nu fac decât să profite superficial de cadrul material al rămăşiţelor culturilor indigene: un templu aici, puţină junglă acolo, câteva oseminte ale vreunui explorator sau ale victimelor sacrificiilor, iar nada implicaţiilor exotico-mistice a fost aruncată, fără a se intra cu adevărat în problematica colonială.

E dificil de stabilit care sunt cauzele acestei frigidităţi. M-aş îndepărta de explicaţiile de ordin psihologic sau practic ce se vor auto-evidente, precum reprimarea vinei sau imacularea voluntară a unor grozăvii. Cred că un motiv foarte important este acela că stăpânirea colonială spaniolă s-a fărâmiţat şi destrămat de facto mult mai devreme (la începutul sec. XIX) decât în cazul posesiunilor britanice sau franceze, de exemplu. Ca atare, deşi moştenirea imperială e încă suficient de evidentă în teritoriu, dimensiunea geopolitică şi influenţa culturală la nivel mondial a teritoriilor „spaniolizate" a fost brusc gâtuită exact în zorii dezvoltării comunicaţiilor, când expunerea internaţională a devenit vitală pentru asigurarea prestigiului unei culturi.

Defuncta Noua Spanie s-a refugiat în umbra Marii Istorii a ultimelor două secole, iar momentul ei fondator (colonizarea spaniolă din sec. XV) s-a insinuat în marginile discursului artistic ca jolly-joker de neignorat, dar rareori în centrul unei reflecţii profunde. Cultura de largă circulaţie nu s-a sinchisit la modul scrupulos de a sparge bariera unui exotism convenţional şi de a încerca sistematic abordări intelectualizate sau măcar novatoare estetic, chit că nu neapărat valide documentar. Nu că ar fi inexistente, doar că n-au făcut curent.

Terra incognita

Toată expunerea de mai sus are rolul de a sublinia meritul celor de la Logic Artists, care nu numai că şi-au ales un cadru de desfăşurare inedit – primele decade după călătoria epocală întreprinsă de Columb –, dar au şi înţeles să-l plaseze pe jucător într-o postură echivocă, deschisă, generoasă în privinţa conduitei şi alegerilor pe care le poate face. Să nu uităm că este o perioadă când nativii şi nou-debarcaţii „zei" se află pe terenul unei nesigure diplomaţii, al unei tatonări reciproce, al primelor schimburi culturale lacome şi stângace, dar că prejudecăţile rasiale şi religioase nu s-au cronicizat încă, cele două tabere nefiind iremediabil asmuţite una împotriva alteia. Permiţându-i jucătorului să facă alegeri uneori contrare mersului istoriei aşa cum îl ştim, jocul recuperează o parte invizibilă a acesteia (proiectul imperialist a avut şi părţile sale umane), dar îţi şi oferă şansa să pătrunzi mecanismele şi constrângerile materiale şi ideologice din spatele „deciziilor greşite", adică acelora care par intolerabile sensibilităţii contemporane.

Iar vremea alegerilor debutează devreme, în momentul în care optezi cine te va acompania în voiajul tău din cele circa treizeci de personaje disponibile, împărţite pe clase (doctori, vânători, iscoade, cărturari şi oşteni). Selecţia iniţială îţi cere, pe nesimţite, să defineşti obiectivele şi caracterul expediţiei. Va conta nu numai ponderea unei clase (cu cât mai mulţi învăţaţi, cu atât mai crescut nivelul de diplomaţie; cu cât mai mulţi soldaţi, cu atât mai ridicat profilul militar), dar şi combinaţia de trăsături de caracter ale oamenilor tăi. Rămâne la latitudinea ta dacă îţi organizezi un comando umanist, animat de interese etnografice şi culturale (primul val de misionari creştini au înţeles să înveţe dialectele locale, să compileze mitologiile băştinaşilor, să inventarieze ştiinţific fauna şi flora necunoscute) sau te vei erija într-un satrap care vede băştinaşii ca pe nişte animale puţin mai evoluate, necivilizate (adică păgâne), custozi insignifianţi ai resurselor naturale şi artefactelor ce revin de drept părţii cuceritoare.

Fiecare potenţial membru are un trecut detaliat într-unul sau două paragrafe, menite să te edifice în privinţa motivaţiilor, aspiraţiilor, obsesiilor sau complexelor lor; aceste note biografice nu au o influenţă directă în gameplay, dar sunt atât de viu creionate, încât nu am rezistat să nu-mi alcătuiesc grupul cu cea mai neruşinată subiectivitate. Nu am putut să-i rezist unei anume Mercedes Valiente, tânăra melancolică cu ochi de smarald care fugise din mănăstire la 13 ani din cauza pasiunii bolnăvicioase pentru mituri şi ocult; n-am putut-o lăsa cu ochii-n soare pe o anume Bonita Blanco, năsuc cârn ce-şi dispreţuia propria frumuseţe, renunţând la viaţa trândavă de femeie de curte în favoarea uneia petrecută în şa, cu arcul în mână; cum mă puteam lipsi de Guillermo Pascual, din tată-n fiu în garda personală a mamei mele, gata să mă urmeze oriunde în numele unei loialităţi a sângelui şi a pământului?

Iar aici apar problemele. Pentru că fiecare personaj are trei trăsături de caracter de bază, iar acestea reflectă deseori complexitatea umană – vei avea sub comandă indivizi pioşi, dar şi rasişti în acelaşi timp, paşnici, dar şi incredibil de lacomi, toleranţi religios sau etnic, dar narcisişti, şi tot aşa. E aproape imposibil să te înconjori doar de „buni" sau „răi", astfel încât deciziile pe care le vei lua pe parcurs îţi vor afecta în mod complex trupa din spate chiar dacă ai recrutat cu gândul la compatibilitate interpersonaje, darămite dacă ai fost rob romantismului ca mine. Se va isca astfel o negociere continuă între conştiinţa ta etică de lider, moralul subordonaţilor tăi, care depinde de multiple axe de interes, şi nevoile concrete ale supravieţuirii într-un mediu ostil. Variabila moralului e









importantă în primul rând pentru buna exercitare a aptitudinilor fiecăruia (bonusuri maximizate & co), dar și pentru a evita dezertarea sau revolta armată.

Să presupunem că dai peste o așezare slab apărată, dar care dispune de resurse ce ție nu-ți tocmai prisosesc. Grupul tău se va împărți în două, unii pentru decimare și însușire a bunurilor, alții mizând pe onoare războinică sau corectitudine creștină. Indiferent de cum vei proceda, vor exista nemulțumiți – dacă înclini spre masacru, cei violenți sau rasiști vor jubila, pe când moralul celor pașnici sau empatici va suferi, și invers. Să plusăm: resursele mai sus-amintite pot fi de natură alimentară, într-un moment în care duci lipsă acută de provizii încât unii indivizi n-au mâncat cu zilele; sau pot fi ierburi tămăduitoare când unul dintre oamenii tăi e în agonie. Fii consecvent unui „good alignment" refuzând să-i ucizi și tâlhărești pe amărâți și e posibil ca moralul să scadă atât de dramatic, încât să te trezești cu o răzmeriță a înfometaților sau cu expediționiști care-ți mor. Definitiv. Încadrezi asta la conducere luminată (moral) sau la management dezastruos?

E drept că situația deosebit de complexă și problematică de mai sus, deși perfect posibilă în joc, este unul dintre cele mai „fericite" concursuri de circumstanțe adverse care să-ți destabilizeze barometrul etic. Există soluții, mai ales mai târziu în joc, prin care poți ieși basma curată și minimaliza satisfăcător pierderile – îi poți convinge pe săteni pe cale diplomatică să-ți cedeze o parte din bunuri, de exemplu. Dar evenimentele aleatorii, de la ambuscade până la otrăviri accidentale, de la furtul de resurse până la zile consecutiv proaste de vânătoare, combinate cu selectarea unui grad crescut de dificultate, te pot pune suficient de repede și de des în fața unor asemenea situații limită, încât jocul să devină extrem de provocator. Iar dacă ai dezactivat și salvările manuale...

My way

În ceea ce mă privește, am intrat în pielea unui nobil italian ce-i calcă pe urme genovezului Columb, organizând cu fonduri și personal spaniol o temerară expediție de factură umanistă în Lumea Nouă. Mi-am propus să joc rolul comandantului cu vederi largi și inimă mare, mai degrabă curios decât rasist, credincios fără habotnicie; în același timp, nu mi-am dorit să derapez nerealist de pe orbita acelui timp, așa că mi-am reprimat o atitudine prea permisivă, care ar fi fost anacronică. Am acționat, astfel, în conformitate cu ceea ce ar fi fost de așteptat de la un lider de expediție al acelor vremuri: n-am ezitat să pedepsesc un raid de intimidare al localnicilor, le-am permis oamenilor mei să devalizeze necropolele păgâne (o făcea Lord Carnarvon acum 100 de ani), am refuzat să fac pe marioneta șefilor de trib locali în lipsa unor recompense semnificative. Am încercat să fiu om, dar un om al secolului al XVI-lea, nu al celui de-al XXI-lea.

Și am fost deosebit de impresionat de cum au decurs lucrurile, parcursul meu înregistrând numeroase piedici, pierderi și compromisuri, exact cum s-ar fi întâmplat, probabil, și în realitate. Calea de mijloc nu-i ușoară. N-am fost în stare să-mi salvez unii dintre cei mai de suflet companioni, Bonita Blanco, roșie de năduf segregaționist, mi-a dispărut în junglă după ce acceptasem să mi se alăture prea mulți indieni, am pierdut lupte importante, am fost nevoit să aleg răul mai mic, mi-a fost trădată încrederea. Ca orice tbs respectabil, E: C nu te va trimite la ultimul ecran de încărcare; numai că aici însemnătatea istorică a evenimentelor, cuplată cu indi-



vidualitatea pronunțată a camarazilor tăi, dă un gust mult mai amar oricărui eșec. Majoritatea confruntărilor nu pot fi reluate mai târziu, după level up; nu pierzi un număr de grifoni generici, ci un personaj care poate cu o seară înainte ți-a relatat o întâmplare din copilărie.

Sistemul de alegeri mi se pare pivotal pentru gameplay, conferind jocului o savoare de adventure și completând superb componenta tactică și strategică, ce s-ar fi dovedit anostă în lipsa lui. Pe măsură ce implicațiile devin arborescente, devii conștient de luminile și umbrele epocii, de limitările și deschiderile mentalităților și de imposibilitatea de a le transcede în mod singular, miraculos. Să nu mă las dus de val: jocul are nevoie de puțină compensare intelectuală din partea ta și de o minimă înțelegere în prealabil a contextului, dar în condițiile în care subiectul e eludat cu succes de mainstream-ul artistic și cvasi-absent în gaming, eu mă înclin în fața celor de la Logic Artists.

O ultimă precizare: E: C se inspiră masiv pentru această abordare multilaterală din teoriile post-moderniste și feministe actuale. Posibilitatea de a relaționa cu Celălalt, căruia nu vrei să-i distrugi Alteritatea, pe care nu încerci să-l reduci la Același, căruia nu îi aplici aceleași standarde culturale, toate acestea sunt idei și deziderate moderne, pe care e foare greu de crezut că le împărtășea în această formă un european, oricât de sofisticat, acum cinci secole. Paritatea feminin/masculin în rândurile soldaților, doctorilor, învățaților este, de asemenea, o tușă reparatorie contemporană, în niciun caz expresie a realității istorice. Deși jocul recunoaște porția de ficțiune pe care ne-o servește pe pat de date istorice și ne îndrumă către codex, trebuia poate să demistifice aceste șarje contemporane tocmai pentru că se dovedește atât de atent în general. Altfel, abundentul element feminin asigură dramatism interuman suplimentar, iar diversificarea discursului în privința Celuilalt permite ramificarea gameplay-ului și rejucabilitate sporită. Nu sunt, deci, introduse doar de florile mărului.





Tabăra de noapte

V-ați dat seama că E: C mi-a căzut cu tronc. Tabăra de noapte e unul dintre motive, un nod de bază al gameplay-ului și un foarte puternic condiment al atmosferei. Bref, după ce ți-ai epuizat numărul de mișcări pe hartă, va trebui să înnoptezi și să-ți organizezi în mod eficient tabăra. Fiecărui membru îi poate fi repartizată o sarcină care să cadreze cu pregătirea lui și cu punctele de experiență investite în el: medicul are grijă de incapacitați, cărturarii sintetizează decocturi, vânătorii iau urma jivinelor, iscoadele merg în recunoaștere, soldații stau de strajă. Desigur, fiecare clasă poate fi îndrumată către diverse alte activități, după cum o cer interesele, doar că randamentul ei va diferi.

Tipul de teren unde decizi să-ți așezi tabăra îți va ușura sau îngreuna misiunea: va fi mai dificilă patrularea într-o regiune muntoasă, după cum șansa de a fi prădat la drumul mare va fi mai mare în regiunile izolate. În plus, îți poți delega oamenii să profite de pe urma mediului înconjurător – dacă vei campa lângă un curs de apă, e indicat să pescuiești; dacă străbați munții, le-ai putea ordona să cerceteze peșterile. Avem un mini-sistem de upgrade-uri și unul de confecționat arme și capcane. Și, bineînțeles, trebuie să rânduim o







cină, preferabil echitabilă pentru toată lumea, cu carne proaspătă sau rații conservate.

Toate aceste activități trebuie programate manual de cele mai multe ori. Unu, pentru că sistemul automat nu e foarte inteligent (dar asta nu e o noutate), iar doi, pentru că pe niveluri ridicate de dificultate te vei afla mai întotdeauna într-o cu totul altă situație (în general mai rea) decât în noaptea precedentă. Desigur, după ceva timp vei fi dibuit o anumită împărțire standard a sarcinilor, numărul clicurilor necesare fiecărei campări reducându-se, dar mai niciodată nu vei fi suficient de belfer încât să-ți poți permite managerul automat. Pe mine acest frecvent micro-management nu m-a deranjat, dar el poate deveni frustrant pentru cei mai puțin răbdători.

Dimpotrivă, eu am fost captivat de sentimentul de relaxare încordată (poți fi oricând atacat prin surprindere sau ușurat de bogății considerabile), de incertitudinea sesiunii de vânătoare (vom mânca sau nu astă-seară?), de trebăluiala ordonată a celor care asamblau sau reparau, de oboseala violentă care se instalează în vinele ce-au mărșăluit toată ziua, de somnul agitat în mijlocul urletului junglei, de abandonul necesar în brațele necunoscutului. E drept, imaginația mea înfierbântată a jucat un rol principal în toată această feerie sălbatică, viziune exaltată pe care nu toți s-ar putea s-o împărtășească.

Dar vă jur că mă culcam – în patul meu cu linii minimaliste și pernă inteligentă – știindu-l pe uriașul Juan Ortega ferm înfipt în două picioare, cu urechile ciulite și ochii ațintiți în întuneric la marginea taberei; simțind răsuflarea caldă și sfârcurile întărite ale soție-mii indigene sub păturile de alpaca; descifrând răsuflarea regulată a lui Mercedes la doi metri de mine, rumegându-și senină orgoliul rănit și patima de îndrăgostită într-o litanie șoptită; îndurând pârțurile colosale, acru-dezgustătoare ale grăsunului Reyes, care insista să-și paseze în porția de seară toate mătrăgunele culese din marginea drumului. Apoi, orice joc care-mi incită asemenea plăsmuiri e dat naibii, și nu altceva.



Tbs-istice cărări

Partea de turn-based se derulează, previzibil, pe două fronturi: deplasarea pe harta mare în limita AP disponibile și lupta propriu-zisă. În privința primei, ținutul pe care-l străbați e destul de golaș, o variantă mult mai austeră a peisajelor încărcate dintr-un Heroes, să zicem; nu sunt foarte multe elementele cu care poți interacționa, dar episoadele narative aleatorii reușesc să atenueze această sobrietate, orientându-ți atenția către viața bogată a grupului tău. Ca resurse principale, avem bogățiile aurifere, rațiile (obținute în urma conservării cărnii), elixirurile tămăduitoare (plante procesate) și echipamentul universal (îl putem folosi atât ofensiv de apropiere sau depărtare, cât și defensiv). Pe toate acestea le putem tranzacționa în piețele orașelor și satelor, care variază plăcut ca excedent și nevoi.

Un vârf de originalitate se face simțită în tratarea conceptului de fog-of-war. Camera poate fi rotită liber în jurul personajului și există un nivel acceptabil, dar limitat, de zoom, astfel încât să te poți orienta în imediata apropiere; altfel, nu poate fi dezlipită de avatarul tău călare, realizându-se un tip de fog-of-war natural, unde nu poți desluși altceva în afara perimetrului în care te afli. Mi s-a părut o soluție de bun simț, deși sunt jucători care au reclamat un nivel insuficient de zoom-out sau au acuzat claustrofobie. Se mai putea lucra în privința funcționalității camerei, iar zonele bogat împădurite pot temporar spori confuzia, dar nu e un amănunt care să-mi fi întinat plăcerea.

Ne angajăm în două campanii, prima pe insula Hispaniola, cea de-a doua pe continent. Paradoxal, din



punctul de vedere al logicii dificultății, prima mi s-a părut mai grea strict sub aspectul supraviețuirii, echipa mea suferind mai tot timpul de o penurie generală. Odată ce-am debarcat în Mexic, sursele de aprovizionare s-au multiplicat, fiindu-mi mult mai ușor să acumulez o rezervă confortabilă de tot ceea ce îmi era necesar, înainte de-a mă aventura pe firul quest-ului principal. Opțiunea de a personaliza nivelul de dificultate în timpul jocului devine atunci de un real ajutor: poți modifica eficiența atacurilor proprii sau adverse, șansa de lovitură critică sau cantitatea resurselor de care faci rost și alte câteva variabile cu clară tentă masochistă. Te simți deodată neputincios? Te poți juca din nou cu dificultatea până ce o vei găsi pe cea potrivită ție.



Capă și sarbacană

Târâș-grăpiș, ajungem și la partea de luptă. Am remarcat imediat că bătăliile nu sunt excesiv de numeroase dacă îți propui un stil de joc pașnic, ceea ce nu poate decât să bucure jucătorul interesat mai mult de partea de aventură și explorare în detrimentul fiorului belicos. Cum e absolut realist și firesc, există și o serie de confruntări care nu pot fi scurt-circuitate cu ajutorul diplomației, dar este îmbucurător că a fost întotdeauna prevăzută o variantă coerentă de dezvoltare epică chiar și pentru o (previzibilă) înfrângere a celor prea puțin versați într-ale războiului. Deci, cine vrea să curețe planșa de cea mai mică opoziție, poate să rânească voios la fiecare conflictuleț; cine-și dorește însă o abordare mai nuanțată nu va în niciun fel penalizat.

Logistic vorbind, lupta nu este prea complexă, urmând osatura generală a producțiilor de gen, pe care o înflorește pe ici, pe colo. Eroul nu va lua parte la confruntarea propriu-zisă, greul căzând pe umerii a până la șase trupeți. Abilitățile speciale ale acestora sunt cele standard, iar combinația de soldați-iscoade plus un medic mi s-a impus rapid ca cea mai evident eficientă. Îți poți avansa oamenii în grad (prilej de alegere a unei abilități pasive dintr-o listă mai bogată) într-o ierarhie în cinci trepte, dintre care cea mai înaltă poate fi ocupată de un singur individ, iar cea imediat următoare doar de doi. Aici să vedeți dilemă dacă v-ați implicat trup și suflet în conviețuirea grupului, deși aceste creșteri în nivel nu par să trezească antipatii celor excluși. Păcat, o dramă ratată...

Cea mai interesantă notă personală mi s-a părut „attack of opportunity": odată ce-ai ajuns într-o căsuță vecină unui inamic, nu te mai poți deplasa de acolo fără ca acesta să nu te pocnească; dacă vrei să te îndepărtezi cu orice preț, va trebui să faci uz de o abilitate specială care-ți neagă posibilitatea de a mai ataca în runda respectivă. Lupta corp la corp devine, deci, o idee mai spinoasă, deschizând calea unor manevre ceva mai pretențioase, cum ar fi învăluirea sau formația-țestoasă. Te poți folosi pe harta tactică și de diverse obiecte de inventar, cu efecte deopotrivă utile și spectaculoase: dispozitive incendiare care aprind treptat și căsuțele vecine, năvoade de camuflate care opresc deplasarea, baricade care blochează căi de acces etc.

Detaliul care salvează decisiv aceste secvențe de la monotonie va fi însă varietatea scenariilor și a teatrelor de luptă. Ba va trebui să fugărești prin pădure intrușii nocturni care ți-au furat din provizii, ba te vei infiltra în galerii subterane pentru a da de urma unor jefuitori de morminte, ba vei asalta o cetate sau face față unei ambuscade pe fundul unei râpe și tot așa. Rareori împrejurările și împrejurimile vor fi identice, iar avantajele acestei diversități nu sunt doar estetice, ci se reflectă și în strategiile distincte pe care trebuie să le aplici de fiecare dată pentru a o scoate la capăt – ești în spațiu deschis sau îngust, cu diferențe de nivel în favoare-ți sau nu, cu teren accidentat sau plat, cu căi de acces libere sau obturate.



Prin iarnă s-a luat hotărârea să fie livrat și un mod multiplayer, inclusiv cu hotseat, care să permita doritorilor să se provoace la o rundă de luptă tactică pe ture. Personal, nu sunt de părere că acestea în sine, rupte de savoarea narativă și de contextul general, sunt suficient de interesante și de rafinate tactic încât să fie jucabile independent. Nu e probabil ca timpul și banii investiți într-o astfel de versiune minimă de multi să fi fost enorme, dar tot mi se par resurse aruncate pe fereastră. Sunt convins că cei mai mulți jucători ar fi preferat o periere suplimentară a single-ului decât acest modul semi-inutil.

Id con Dios

Cea mai mare problemă a E:C era frecvența crash-urilor, o problemă de memorie care devenea cu adevărat deranjantă în a doua porțiune a jocului, când harta își dubla sau tripla mărimea. Într-adevăr, progresul tău se salvează automat la sfârșitul fiecărei runde, deci foarte des, dar o ieșire în desktop la fiecare 10-15 minute scurgea de entuziasm chiar și pe cel mai fanatic adept. Între timp, cei care au achiziționat jocul de pe GOG au primit un update care ameliorează lucrurile (bănuiesc că și Steam-ul a fost blagoslovit), deși pe site-ul oficial stă scris și acum că nu există niciun patch, scăpare ce poate induce în eroare pe utilizatorii neobișnuiți să-și verifice librăria GOG toată ziua bună ziua. Odată ce erorile și bug-urile (de care s-au plâns diverși, dar pe care eu nu le-am prea întâlnit) s-au rărit într-o limită suportabilă, nu mai văd niciun motiv serios să nu-i prevăd lui Expeditions: Conquistador un demn marș către inimile voastre. ▶ **Radu Sorop**

VERDICT LEVEL

+
- tratare inteligentă și curajoasă a unei teme incomode
- creează legături emoționale puternice
- evenimente aleatorii perfect gândite și bine scrise

−
- crash-uri frecvente, în mare parte eliminate
- sărăcăcios pe alocuri

PE SCURT
Pe alocuri, se vede că producătorul e mic și tânăr, că a trebuit să se descurce cu o sumă modestă, că sunt în continuare multe de îmbunătățit și de adăugat, că potențialul conceptual și atmosferic imens nu este nici pe departe epuizat. Dar acest prim pas nu este de ignorat, nici ca anvergură a reușitelor actuale, nici ca siguranță a intențiilor viitoare. Proaspăt și șarmant, jocul aprinde imaginația, stimulează reflecția și provoacă gameristic exact cât să fie o mică bijuterie. De jad, ca să rămânem în convenție.

8.5

Gen TBS **Producător** Logic Artists **Distribuitor** bitComposer **Ofertant** gog.com
Online conquistadorthegame.com

CERINȚE MINIME
Procesor Dual Core 2.6 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8600

AGUIRRE: THE WRATH OF GOD DE WERNER HERZOG
Am recomandat în trecut o carte, acum e timpul pentru un film. Unul dintre cele mai interesante eforturi de a prelucra artistic materialul istoric al colonizării spaniole, cu aceleași pusee de tensiune morală și frumusețe brută. Cu siguranță, una dintre sursele de inspirație pentru E: C.

GRID 2™

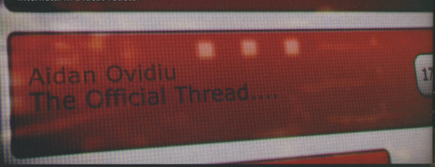
Un Kart Racer Pentru Generația YOLO?

Iubesc cultura auto la fel de mult cum iubesc cultura pop și universul gameristic, prin care mă zbat de la o vreme încoace. Nu am altceva mai bun de făcut, așa că îmi bag nasul din cinci în cinci minute pe pagina celor de la Speedhunters – după umila mea părere, băieții respectivi au reușit transformarea fotografierii unor mașini în artă, sau în car porn cu valențe artistice, dacă vreți. Deși cunoștințele mele nu aprofundează tehnicile de pilotaj ori detaliile de finețe ale șofatului de maximă eficiență, firea ușor impresionabilă, atrasă de sclipiri, scântei, zgomot și culori vibrante m-a împins spre o pasiune clocotitoare pentru universul automobilelor extravagante. Nu, nu kitschurile „Tokyo Drift-ish", ci bolizii construiți pentru performanță absolută, dintr-o dragoste nemărginită pentru tot ce înghite combustibili fosili și scuipă cai putere. În viziunea mea, răgetul unui V8 turat la maximum este o dovadă a existenței unei forțe spirituale superioare. Ironic, nici măcar nu dețin un permis de conducere, însă acest minus nu a fost niciodată un impediment în calea iubirii mele necondiționate pentru perfecțiunea pe patru roți. De altfel, mi-am canalizat pasiunea către lumea virtuală, acolo unde totul este permis și posibil. Sau cel puțin era. Sunt un jucător avid de racere marca Codemasters, căci echilibrul dintre arcade și simulare mi-a fost pe plac încă de la primul contact cu DiRT și Racedriver Grid. M-am simțit mereu bine acolo, pe granița diafană, ce separa cu subtilitate realismul curselor auto de visul umed al oricărui băiețel ahtiat după mașinuțe colorate și zgomotoase. Așa se face că am așteptat cu sufletul la gură o continuare pentru Grid, imaginându-mi fel și fel de metode prin care cei de la Codemasters puteau îmbunătăți un joc recomandat de propriile calități incontestabile – un racer atmosferic și palpitant, unic. În fond, feeling-ul general nici nu era prea greu de egalat, din moment ce rețeta se afla în mâinile lor. Acum, fie eu am devenit o murătură aspră în ultima perioadă, fie băieții de la Codemasters Racing ne-au servit în creștet o piatră scânteietoare, frumos împachetată – dar, totuși, o piatră rece și superfluă; genul de piatră friabilă, completamente lipsită de orice valoare reală. Să fie oare Grid 2 chiar atât de avariat pe cât pare la prima vedere?

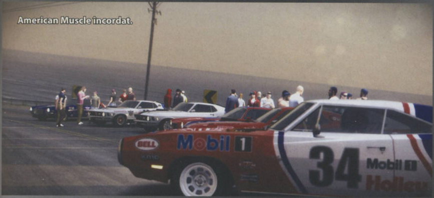
TrueFeel și Mașinuțele din Carton

Dincolo de nenumăratele probleme ce trebuie analizate în detaliu și de analogia cu trimiteri petrologice, principala greșeală a proaspătului Grid 2 – cea care sare imediat în ochi sau în creștet – este lipsa unei identități clare. Practic, jocul nu știe precis ce vrea de la sine, transformându-se într-un fel de două feluri, într-o himeră instabilă și capricioasă. Grid 2 nu se încadrează în genul simulatoarelor, mutilând în același timp toate valori-

Internetul m-a făcut vedetă!







American Muscle încordat.



Înapoi în viitor, cu 300 de cai putere.

Fără dotări interioare

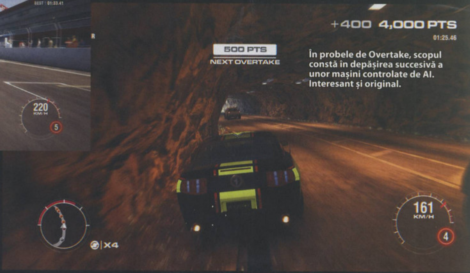
Surpriză! Grid 2 nu include o vedere din cockpit. Lipsa acestei perspective directe poate fi considerată o meteahnă serioasă, mai ales atunci când scuza producătorilor ține de domeniul SF: conform unui studiu propriu, realizat probabil în Borneo, Codemasters consideră că numai 5% din jucători folosesc camera in-car. Alte zvonuri sugerau insuficiența puterii de calcul a consolelor, dar această teorie nu ține cont de existența unui titlu care a făcut din camera de bord o artă desăvârșită: Dirt 2. Nu doar că jocul arată fantastic și astăzi, dar engine-ul – similar cu cel utilizat de Grid 2 – redă în detaliu interiorul complex al unor mașini de raliu, decorate cu o sumedenie de jucărioare, afectate în timp real de forțele fizice ce bombardau mașina pe traseele off-road. Link-ul http://www.eurogamer.net/articles/2012-08-08-codemasters-responds-to-criticism-about-loss-of-in-car-view-in-grid-2 vă duce direct spre cel mai siropos comunicat oficial de presă. Enjoy!

le arcade racing-ului tradițional, fără vreo strângere de inimă. Producătorii folosesc termeni pompoși („inovator" și „revoluționar" sunt preferații mei) atunci când își fac pitching pentru astfel de mutanți precari, ignorând realitățile produsului finit. Nu orice proiect îndrăzneț ajunge la maturitate în forma plină de potențial pe care o avea în stadiul germinal, de concept virtuos mâzgălit pe o planșă – involuntar, fac o analogie cu recentul Most Wanted. Așa cum Grid 2 riscă să demonstreaze din plin, mediocritatea poate fi o boală grea, mai ales atunci când tot hype-ul inițial se dovedește a fi „much ado about nothing". Noroc cu prezentarea îmbătătoare, plină de dinamism și spectacol. Evit, momentan, o discuție direc-



O Alfa supărată și foarte agilă.

tă despre cea mai idioată poveste introdusă vreodată într-un joc de curse, pentru a-mi canaliza toată atenția spre control, una din bubele peste care nu pot trece foarte ușor. Comparativ cu primul Grid, succesorul tinde spre o fizică ultra-arcade, similară modelului utilizat în F1 Race Stars, un kart racer Codemasters simpatic, recenzat de subsemnatul acum nu foarte multă vreme. Cu toate acestea, Grid 2 vrea musai o pereche în plus de gonade, alterând pe ici-colo arcade-ul din ultra-arcade. Sunteți confuzi, nu-i așa? Perfect. Ei bine, mașinile se comportă pe asfalt de parcă sunt făcute din carton și echipate cu schiuri în loc de anvelope. Inerția și aderența sunt tratate cu superficialitate, contra oricărei logici dictate de experiența și reflexele jucătorilor obișnuiți cu precizia și fluiditatea intrării în viraje folosind tehnica derapajului controlat din primul Grid: acționarea scurtă a frânei trimite mașina în brațele caricaturii unui drift, din care nu există scăpare fără un flashback ori o izbitură în parapeți. Oricum, faptul că puterea este transmisă nerealist spre roți nu ar fi o problemă prea mare dacă suspensia nu s-ar comporta atât de haotic. Codemasters numește noul sistem de control TrueFeel, căci, în viziunea lor, sfidarea fizicii elementare este o senzație realistă. Niciodată un power drift nu poate echivala eficiența abordării unui viraj pe trasa perfectă, întrucât pierderea voită a tracțiunii este un proces spectaculos, însă zadarnic din punct de vedere al conservării energiei cinetice. Or, până și cel mai tras de păr kart racer respectă fizica elementară. Nu și Grid 2, mașinile comportându-se ilogic, indiferent de clasă, drift-urile fiind considerate unica metodă valabilă de navigare pe circuit. Culmea, jocul împarte bolizii din roster în trei categorii specializate: Grip, Drift și Balanced. Între Drift și Balanced diferențele sunt insesizabile, singura grupă cât de cât apropiată din punct de vedere al impresiei transmise jucătorului cu cea de simulator – mda, cu ghilimelele de rigoare – fiind Grip. Din fericire, creierul uman este un organ minunat, extrem de adaptabil. După câteva ture de încălzire, am reușit să-mi modelez simțurile și reacțiile după matrița TrueFeeling-ului scornit de producători, utilizând tastatura sau controller-ul X360. Sistemul Flashback, mecanică prezentă în mai toate jocurile Codemasters Racing, ajută mult. O simplă apăsare de tastă derulează timpul până într-un punct si-



În probele de Overtake, scopul constă în depășirea succesivă a unor mașini controlate de AI. Interesant și original.



Se mai întâmplă...


Rockstar prezintă ANGRY MUSCLE!

gur, anterior accidentării. Din nou, nerealist, arcadish, dar foarte folositor și spectacular. A doua problemă majoră, din punctul meu de vedere, este „povestea". Grid 2 încearcă să ne convingă, folosind limbajul generației internetului, că un investitor vizionar pe nume Patrick Callahan o pune de un campionat auto global interdisciplinar, intitulat World Series Racing, folosindu-se numai de renumele câștigat pe YouTube, un pilot de curse genial (adică tu) și câțiva sponsori. Sintetizat, WSR funcționează cam așa: tu câștigi cursa împotriva unui club auto, fanii lor devin fanii tăi, iar clubul respectiv se înscrie în WSR, pentru faimă și fumei. Mo Money, No Problem, vorba achievement-ului. Acum, până și DTM-ul a dat chix când a sărit peste continente, iar Deutsche Tourenwagen Masters face din WSR omletă și o mănâncă pe pâine, dacă ne referim strict la spectacol. În fine, de dragul libertății creative voi ignora ipoteza hiperbolică a unui campionat planetar susținut numai din Like-urile generației YOLO. Gata, am dat Necuratul afară din casă. Ce ne mai rămâne?

Un Cabaret Auto

Spectacolul și senzația de viteză, două atuuri incontestabile ale jocului. Grid 2 radiază stil și clasă prin detalii de finețe estetică și o optimizare ireproșabilă, tipică producțiilor Codemasters Racing. Da, controlul este defectuos, iar WSR-ul lui Callahan un basm prost – totuși, puține alte titluri te absorb cu atâta ușurință. Cursele din Grid 2 sunt un melanj sinestezic, o întruchipare palpabilă a mirosului de asfalt umed și benzină. Sunetul și grafica se împletesc într-un tot deplin, în ceea ce-mi imaginez că trebuie să fie pulsul unui circuit aflat în climaxul cursei. Singurul exemplu edificator pentru senzația receptată de mine, după câteva ore petrecute în compania jocului, ar putea fi FD Palm Beach: A Day In The Life of A Speedhunter, un tur de forță fotografic uimitor prin lumea celor binecuvântați cu posibilitatea prezenței în trup și suflet drept în inima universului culturii auto. Grid 2 m-a dus tocmai acolo, la porțile unui cabaret pe roți, cotropindu-mi simțurile cu petrichor și cai putere neîmblânziți, cu aplauzele publicului și delirul victoriei. Așadar, protestele, criticile usturătoare, dezamăgirile mele, toate s-au trezit sugrumate și târâte într-un colț prăfuit al conștiinței, umbrit de bucuria puerilă a unui copil trimis la joacă. Cât despre jucării, lista de mașini este împărțită în patru grupe (T1, T2, T3, T4), alcătuite din modele faimoase, unele chiar legendare. Entuziaștii „mușchiului american" sunt de departe cei mai norocoși, grație includerii triumviratului Mustang Mach 1 – Camaro Z28 – Charger RT în roster. Aș avea nevoie de un minologhion pentru a enumera în detaliu toți bolizii din noul Grid, începând cu hot hatch-urile agile și terminând cu supercar-urile de ultimă generație, dar credeți-mă pe cuvânt – 53 de mașini sunt mai mult decât suficiente, chiar și pentru un individ cu porniri obsesiv-compulsive de colecționar (recte eu). Aparent, nici cei de la Codemasters Racing nu au toate țiglele pe casă, Grid 2 primind la momentul lansării o ediție specială, extravagantă și nu tocmai accesibilă. Pentru £125,000, un singur cumpărător s-a ales cu jocul și un monopost britanic BAC Mono personalizat – o idee trăsnită, ce-i drept, dar o bună strategie de marketing. Din nefericire, modificarea în detaliu a mașinilor din garajul virtual nu este permisă, singurele opțiuni de personalizare rezumându-se la culori, livery (limba română nu îmi oferă un termen apropiat) sau emblemele sponsorilor. Meniul principal este flexibil și intuitiv, așa că mi-am petrecut minute bune gătindu-mi mașinile conform bunului plac. Probabil mulți jucători vor tânji după un sistem de upgrade sau o mecanică avansată de tuning tehnic, lipsa acestor elemente bifând încă un minus pe o listă și așa lungă. Cu toate acestea, acțiunile permise în Grid 2 servesc întotdeauna un scop precis. Un exemplu concret sunt sponsorizările echipei. Prezența brandurilor pe mașină nu are doar rol estetic, întrucât fiecare organizație oferă obiective speciale, ce trebuie îndeplinite, sau susține evenimente Promo, recompensate cu hoarde de fani. Și, cum fanii sunt principala monedă a jocului, nu strică niciodată mai mulți. O situație câștig-câștig clasică. Disciplinele incluse în WSR-ul lui Patrick Callahan variază de la tradiționalele curse desfășurate pe circuite omologate la moduri inedite, impresionante, în locații reale ori fictive. Am zburat pe Red Bull Ring și mi-am blestemat strămoșii încercând drifturi prin munții Japoniei, dar nu voi putea uita niciodată turele de Yas Marina și Indianapolis sau faimoasa disciplină Touge. La drept vorbind, am încercat să joc numai cu modele din clasa Grip, pentru a-mi menține echilibrul psihic – altfel, Grid 2 nu sălășluia mai mult de o oră pe HDD-ul meu. O găselniță binevenită este sistemul LiveRoutes, patentat de Codemasters, care propune o alternativă la circuitele standard, prin alterarea în timp real a rutei. Adăugați un peisaj urban parizian cu viraje în ac de păr pe lângă LiveRoutes, iar rezultatul garantează cel puțin două-trei accidente dramatice. Sprinturile point-to-point au rămas la fel de intense, adiția regulilor Checkpoint și Eliminator ridicând ștacheta dinamismului. Fanii jocurilor arcade cunosc presiunea modului



Culorile echipei și una din mașinile mele favorite.





Acordeon cu motor, la-mă și pe mine în zbor.

Checkpoint prea bine: acesta presupune parcurgerea unei distanțe cât mai mari într-o anumită bucată de timp, atingerea unor puncte cheie fiind recompensată cu un bonus de secunde. Eliminator funcționează printr-o logică inversă, timpul transformându-se în cel mai mare dușman: la un interval fix, ultimul concurent este eliminat din cursă, asigurarea unei poziții fruntașe din prima clipă devenind rapid țelul principal. Nu-i rău, pentru un joc care s-a împiedicat de propria ambiție.

Social și Furios

AI-ul relativ cretinel face treabă bună numai pe un nivel crescut de dificultate, ceea ce recomandă factorul uman drept singura provocare reală. Componenta multiplayer din Grid 2 nu epatează prin cine știe ce moduri competitive originale, dar producătorii au jucat perfect cartea rețelei sociale RaceNet. Pe scurt,



Încă așteptăm livrarea pe adresa redacției.

RaceNet este un serviciu online destinat aducerii jucătorilor de titluri Codemasters Racing sub un singur acoperiș. Disponibil la adresa racenet.codemasters.com, sistemul monitorizează statistic timpul petrecut in-game, realizările excepționale, distanța parcursă sau pur și simplu stabilește o conexiune cu prietenii. Tot RaceNet acoperă funcția de online matchmaking în joc și pune mereu la dispoziție noi probe speciale – uneori sponsorizate oficial, cu recompense palpabile –, prin care puteți să le demonstrați tovarășilor vitezomani talentul vostru senzațional. Autolog pare verișorul retardat, renegat de familie, pe lângă platforma socială construită de Codemasters, iar Grid 2 folosește din plin potențialul acesteia. Online, jocul trece printr-o metamorfoză totală, schimbând regulile încetățenite din carieră. De exemplu, mașinile din garaj nu mai vin servite pe tavă. Ele trebuie achiziționate cu bani, completarea unei curse fiind recompensată cu puncte de experiență și dolărei. Deși modurile din single player sunt disponibile fără schimbări majore de mecanică, cursele clasice rămân favoritele jucătorilor, îmbinând cu ușurință distracția de pe circuit cu evoluția rapidă în cadrul sistemului de leveling – iar un nivel mai mare înseamnă automat acces sporit la noi upgrade-uri, vopsele, sponsori sau autovehicule. Prin îmbunătățirea tuturor componentelor, o mașină din grupa T1 poate avansa în grupa T2, primind, pe lângă sporul de performanță, și un facelift. Același lucru este valabil pentru mașinile din grupa T3. Doar bestiile din T4 fac excepție, bolizii incluși aici reprezentând supremația tehnologică auto. Pentru cine locuiește într-un submarin, acompaniat de un cimpanzeu și fără conexiune la net, modul split-screen rămâne o alternativă excelentă, câteodată distracția în doi depășind tensiunea competiției online. Așadar, Grid 2 poate fi concentrat într-o notă finală numai după ce toate elementele sale constitutive sunt puse în balanță. Din păcate, mecanica de control defectuoasă și povestea imbecilă (sau inutilă) eclipsează parțial atmosfera festivă de pe circuit, senzația de viteză și exaltarea provocată de car porn-ul cabaretului auto. Grid 2 putea rămâne în istorie, alături de predecesorul său, drept unul din cele mai bune jocuri închinate euforiei motorizate. Nu o va face. ► Aidan



All we are is dust in the wind...

VERDICT LEVEL

+
- ► un cabaret auto exuberant, euforie motorizată
- ► optimizare și realizare tehnică marca Codemasters Racing
- ► multiplayer solid, centralizat de RaceNet

–
- ► control patetic, jenant, dezastruos
- ► poveste tembelă, AI slăbuț
- ► lipsa camerei in-car

PE SCURT

După o așteptare atât de lungă, Grid 2 mi-a lăsat un gust neutru: nici dulce, nici amar. Mediocritatea a lovit puternic în kart racer-ul generației YOLO.

7.5

Gen Arcade Racing **Producător** Codemasters Racing **Distribuitor** Codemasters **Ofertant** SKIN **Online** gridgame.com

CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 1.8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** AMD HD2600 / NVIDIA GeForce 8600

ALTERNATIVA DIRT 2

Desfășurat într-un mediu off-road ostil, DiRT 2 rămâne unul din cele mai stilate și cool jocuri marca Codemasters Racing. Grafica arată în continuare demențial, iar cursele sunt un spectacol rupt din Raiul indivizilor cu motoare în loc de creier. When in doubt, flat out!

LEGO CITY UNDERCOVER



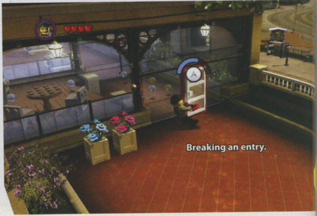
Picasso GTA

Trebuie să recunosc că întotdeauna am fost uimit de notele pe care le-a primit această franciză de la cioLAN – 9, 8.5, 9, 9, 8.5, 9! Bine, bine, le-am scos din burtă, dar aşa mi le aduc aminte. Şi nu că nu l-aş crede, dar cât poţi inova pe aceeaşi temă? De unde atâta forţă, cine sunt oamenii care cresc această serie? În plus, m-am învăţat ca majoritatea jocurilor făcute după filme sau benzi desenate să fie cel mult mediocre. Să le mai combini şi cu Lego (?), ditamai reclama! În plus, niciodată nu m-au pasionat aceste cuburi marcă înregistrată. De fapt, au ajuns să-mi placă mai mult acum decât mă atrăgeau în generală... mă rog... care e vârsta recomandată pentru acest tip de jocuri? În plus...

LEGO City Undercover, un exclusiv Wii U, a venit pentru mine ca experimentul perfect. Să mă edific o dată pentru totdeauna dacă cioLAN e nebun sau doar se face. Cum nu aveam însă termen de comparaţie, l-am sunat să-l întreb care crede că e cel mai bun. „The Lord of the Rings?! Că e primul care vine şi cu porţiuni deschise explorării?" Zis şi făcut! Şi, 5 zile mai târziu, încă-l jucam. Arată şi sună demenţial, iar gagurile din spatele poveştii sunt de milioane. Felul în care au reuşit producătorii să reproducă atmosfera filmului aici – observaţi, vă rog, schimbarea bruscă în ton –, muzica, personajele... De multe ori hobbiţii din filme reuşesc să mă enerveze, aici însă sunt mult mai plăcuţi, mult mai tembeli. Am crezut că adoptarea vocilor – până la LotR toate jocurile LEGO, dacă ştiu bine, dezvoltau povestea doar prin mimică şi acţiuni – o să ducă la o scădere a calităţii umorului. Dar nu. Vocile sunt perfecte, iar comedia mai prinde un strat. E o plăcere să te plimbi prin comitat. De fapt, e o plăcere să joci. Gameplay-ul are zvâc şi te transpune în pielea tuturor personajelor „pozitive" din film. Acum eşti Dumbledo..., mă scuzaţi, Gandalf, acum Frodo, acum Aragorn, unul mai haios ca



Primul job sub acoperire.



Breaking an entry.



altul, fiecare cu abilitățile lui. Acțiunea duce povestea mai departe cu multă îndrăzneală și umor. O fi cioLAN nebun, dar mie îmi place nebunia lui.

Saint's Row: The Cube

Impresia lăsată de LEGO:LotR a fost atât de puternică, încât, în momentul în care am introdus ulB yaR-ul în Wii U, deja mă gândeam că de data asta TT Fusion are o muncă mult mai grea. Or avea ei suficient talent încât să transforme marile succese cinematografice în jocuri – iar multora dintre noi ne vine ușor să ne identificăm cu un Harry Potter, Hermione, Indiana Jones sau Batman sau să râdem de ei, cu ei –, dar au oare suficient talent încât să împingă un univers nou? O poveste nemaiauzită? Modernă? Modernă pentru că și ei, și Nintendo m-au înnebunit cu comparațiile. LEGO GTA în sus, LEGO GTA în jos. Lăsând povestea puțin la o parte, chiar trebuie să fii bazat ca să poți face o astfel de comparație, așa că nu m-am putut abține și, imediat ce jocul s-a oprit din a mă ține de mânuță, am început să caut să văd dacă Lego City este măcar 10 la sută din GTA. Pot fura orice mașină? Pot! Ba chiar și din mers! De ce? Just cause sau pentru că sunt un Driver adevărat. Diferențe de control între diferitele tipuri de mașini? Da. Atât vă spun. Roverul 6x6 al celor de „NASA" face toți banii. Trafic? Zone secrete, rampe? Tot? Da. Chiar și damage? Nu numai că există damage, este chiar inteligent încorporat. Mașinile sunt construite din cuburi, așa că, dacă le bușești, o să vezi cum începi să pierzi din ele. E imposibil să nu zâmbești când te trezești călărind un autobuz decapotabil sau un șasiu pe care nu mai există decât motorul. Dar cât de mare este orașul? Zoom out pe harta prezentă constant pe gamepad... oau! E atât de mare, încât de multe ori Wii U are probleme în a-l pune pe tot în scenă, mai ales când te cațări pe vreun turn. Nu, nu se sacadează, dar producătorii se folosesc de „praf" sau „ceață" pentru a mai ascunde din depărtări. Placa video își arată în aceste momente limitele. Un pod? Oare pot să-l traversez? (Apoi, la jumătatea lui) Lasă, lasă. Pot înota? Păi, deja L:CU e mai bun decât multe GTA-uri. Jos pălăria! Să trecem însă la chestiuni mai serioase. Sunt suficiente lucruri de făcut între misiuni? Te poți pierde în Lego City încercând cu totul altceva decât misiunile principale? Cum să nu. De la aruncat la coș și parkour... mă scuzați, free-running, până la a hrăni urșii din pădure sau a dinamita statui. De fapt, din acest punct de vedere, ce poți face în L:CU este de obicei mai haios și mai nebunesc decât în GTA4, care se ia un pic prea în serios. L:CU este, dacă vreți, un Saint's Row în care prostul gust și violența au fost șterse cu buretele. Poți călca și aici cu mașina pietonii, te vor înjura un pic (în gând), dar se vor ridica și vor pleca mai departe, că doar sunt din plastic. Chiar și când distrugi/demontezi ceva, ai ce învăța, pentru că vezi cum ai



Joaca cu tableta

La fel ca și în ZombiU, gamepadul-tabletă este integrat perfect în gameplay. Face parte din dotarea standard a polițiștilor din Lego City, iar Chase McCain primește unul imediat ce începe jocul. Inițial gadgetul poate fi folosit doar ca hartă și telefon. Cu videocall, nu așa oricum, vocea și fața celui care te sună fiind redate de tabletă în timp ce răspunsurile tale se vor auzi la televizor – un efect de mare efect. În timp, dispecera (o să o iubiți) tot actualizează software-ul și deblochează abilități. Un scaner de indicii? Făcut! Microfon unidirecțional? Sigur! De fapt, vă recomand să scanați după conversații cât mai des, dialogurile sunt demențiale. De la copii pedepsiți de părinți pentru că se joacă prea mult pe console, până la amanți ascunși în dulapuri. Cameră pentru a fotografia flagrantele sau pur și simplu? Da. Scanare cu raze X pentru a descoperi mai ușor secretele? De ce nu?! GPS? Avem. Și cât de frumos este integrat. Zoom pe hartă, alegi unde vrei să ajungi, sari într-o mașină și imediat „capse" Lego îți vor trasa drumul Corect. Cu c mare pentru că orașul are multe zone pietonale, sensuri unice și giratorii, iar GPS-ul ține cont de ele. Lucru care te împinge să arunci un ochi din când în când pe hartă să vezi dacă poți să o tai pe undeva. Riscant, fiindcă, așa cum am învățat, nu e bine să-ți iei ochii de la șosea când conduci cu 200 de milego la oră.







La muzeu, căutând indicii.

putea să construiești acel ceva în realitate, din Lego. Jocul este perfect pentru cei mici, dar, datorită poveștii, se adresează în principal celor mari. Un mișto continuu la adresa tuturor filmelor polițiste existente sau nu. Acțiunea și întâmplările sunt puse în scenă mereu surprinzător, cu bun simț, aș putea spune, pentru că umorul nu este unul cras ca în... Big Momma's House și în niciun moment nu ai impresia că scenariștii s-au dat peste cap pentru a mai împinge o glumiță. Mare lucru, greu de realizat.

Super Lego Galaxy

Bineînțeles că posibilitățile nu sunt la fel de extinse ca în San Andreas, nici pe departe, dar asta pentru că L:CU își bazează gameplay-ul pe acțiune, puzzle-uri și aventură, în detrimentul colindatului, împușcăturilor și condusului. De fapt, majoritatea misiunilor mari din L:CU sunt de „interior". Porțiuni în care jocul excelează și dă metri oricărui GTA sau Saint. Tu ești Chase McCain, un polițist care credea că se întoarce în oraș la o viață mai bună, doar pentru a afla că Rex Fury a evadat și pune viața tuturor în pericol. Criminalitatea în oraș a sărit din grafice, ceva trebuie făcut. Cum munca de polițist cinstit nu dă roade, te trăsnește ideea cum că ai avea mai multe șanse dacă ai intra în cârdășie cu ăia răi, sub acoperire, bineînțeles. Ca să urci în rang, trebuie să duci la îndeplinire unele dintre cele mai nebunești doleanțe, iar pe parcurs deblochezi deghizări care-ți oferă noi abilități. Locațiile sunt pe cât de surprinzătoare, pe atât de frumoase – de la ferme, unde poți călări



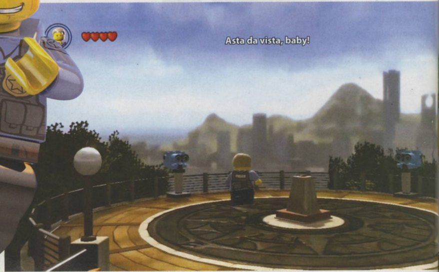
sau ara cu tractorul, până la palate chinezești, unde te duci să înveți cum-fu, pentru că, în momentul în care credeai că l-ai prins pe Rex, îți iei o mamă de bătaie... Dacă în GTA4 un apus de soare sau orașul văzut de pe terasa unui zgârie-nori v-au făcut să vă opriți în loc, în L:CU o să rămâneți cu gura căscată în mijlocul misiunilor, unde producătorii nu au mai fost stresați de distanța de randare și au împins grafica cât de mult s-au priceput. Sunt multe locații, acțiuni și ouă de Paște în joc care arată că TT Fusion pun suflet în ceea ce fac. Te respectă ca jucător pentru că și ei la rândul lor sunt gameri și mereu vor să facă mai mult. În plus, nu uită niciodată că cel mai important pentru un joc este gameplay-ul. Viteza cu care L:CU se transformă din platformer în acțiune, puzzle, arcade și înapoi este încântătoare și neforțată. La fel ca în Zelda, privești în zare și-ți spui: „Deci, o plimbare cu barca cu motor până acolo, caut o deghizare pentru a mă infiltra, câteva uși de deschis, fur animalu' și fug cât mă țin puterile. Cu poliția după mine. Frumos." Iar în realitate e chiar mai frumos, pentru că scenariștii au avut grijă să mai arunce câte 2-3 surprize după colț.

Cuburile negre ale familiei

Nu totul este însă roz în pătratis. L:CU are și câteva hibe, sau mai bine spus minusuri, care pe unii dintre voi s-ar putea să vă deranjeze. Nu am putut să nu observ că pentru un joc Lego sunt prea puține lucruri de construit. Adică da, strângi cuburi în draci, pe care apoi le folosești pentru a crea... un garaj aici (cu servire rapidă a mașinilor deblocate), o rampă acolo, o antenă paraboli-



Tocmai ce mi se făcea instructajul.





Tocmai ce am terminat instructajul.

că dincolo, un heliport și încă. Dar toate se construiesc automat, spectaculos, e adevărat, dar fără aportul tău direct. Tu doar dai „banu'", ca baștanu'. Dacă am înțeles bine, în unul dintre Războaie, aveai posibilitatea să construiești nave spațiale. Cât de senzațional ar fi fost aici să poți construi și apoi testa pe stradă propriile prototipuri auto? Timpii de încărcare (load) sunt și ei câteodată exagerat de lungi – peste un minut. Un minus care nu este însă atât de greu de digerat pe cât pare, pentru că nu apare decât în momentul în care faci tranziția între interior-exterior sau invers. Lucru care se întâmplă destul de rar, pentru că producătorii au avut grijă ca misiunile mari să nu aibă mai mult de două astfel de treceri, dimensiunile locațiilor asigurând cel puțin 30 de minute între tranziții. Apoi, majoritatea Lego-urilor de până acum pot fi jucate într-un cooperativ local de bună calitate. L:CU este doar single player. Un mare minus pentru părinții (dar nu numai) care au găsit în aceste jocuri mediul perfect de a petrece timp de calitate împreună cu prichindeii lor. În plus, Wii U ar fi putut duce cooperativul local la alt nivel, pentru că ar fi putut împărți imaginea între televizor și gamepad, cu implicații și aplicații, așa cum ne putem imagina, destul de interesante. Nota dată jocului nu este influențată decât marginal de aceste minusuri, pentru că pe mine personal m-au afectat prea puțin. În plus, producătorii și-au luat revanșa cu o tabletă multifuncțională care sprijină serios (am detaliat în căsuța de text aruncată undeva pe aici) gameplay-ul. Pe de altă parte, pentru fanii Lego care nu vor fi afectați de minusurile de mai sus, nota poate fi chiar mai mare, pentru că titlul te aruncă în mijlocul unui oraș în care zeci de „machete" reale din seriile Lego City devin funcționale. Clădiri explorabile, gări, benzinării, elicoptere, vapoare și așa mai departe. Nu mai trebuie să-ți imaginezi scenarii când te joci cu ele. Ești deja acolo. ▶ ncv



Pârnaie de 3 puncte.



VERDICT LEVEL

+
- poveste și aventuri de milioane
- umor de calitate
- gameplay-ul e rege
- LEGO GTA

−
- load-uri rare, dar prelungite
- fără cooperativ

PE SCURT

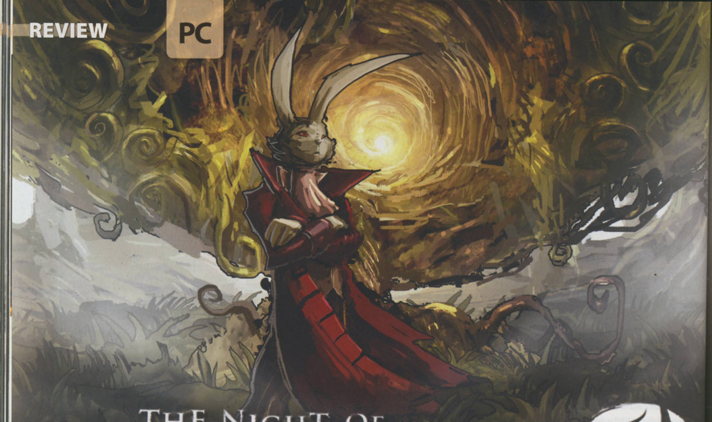
D-abia aștept să mă întorc în LEGO City, să escaladez Golden Brick-ul, să scanez după porci de pădure, să-i prind și să-i trimit înapoi la fermă... cu tunu'.

9

Gen Action-adventure **Producător** TT Fusion **Distribuitor** Nintendo
On-Line legocityu.nintendo.com

ALTERNATIVA LEGO: THE LORD OF THE RINGS

Citiți primul subcapitol al review-ului. N-are rost să vă înnebunesc de două ori cu aceleași osanale.



THE NIGHT OF THE RABBIT

Lansare pentru vacanța de vară

Am avut ocazia să scriu despre patru dintre jocurile lansate de Daedalic în ultimul an – primele două acte din opera bufă Deponia, un Director's Cut al mai vechiului A New Beginning și Chains of Satinav, adaptare-adventure a universului fantastic The Dark Eye. Numai faptul că o companie reușește să lanseze cu regularitate nemțească (oare de ce?!) un număr de titluri atât de generos dintr-un gen a cărui vandabilitate nu e spectaculoasă merită apreciat. Ba mai mult, observam într-unul din articole că se poate discerne per ansamblu o evoluție constantă în privința „know-how"-ului de a construi o aventură, siguranță și inspirație dobândite, fără îndoială, ca urmare a perseverenței. Din multe puncte de vedere, Night of the Rabbit (NotR) se anunța ca o încununare a acestor tentative, cea mai de soi jalbă a producătorului de a-i fi permis accesul în panteonul clasic al genului, alături de un Lucas Arts sau o Sierra.

Vârsta de aur

Această așteptare ca NotR să capitalizeze întreaga experiență acumulată până acum e legitimizată de o primă impresie mai mult decât plăcută. Grija pentru detaliu și prisosința bonusurilor întrec orice efort prealabil al producătorului, ducându-te cu gândul la un adventure sățios, suculent, plin de surprize. Risipite prin materia jocului se află felurite activități conexe și obiective secundare care diversifică gameplay-ul și distrag atenția temporar de la firul principal. Întâlnim, astfel, mai multe povești scrise de Matt Kempke, scenaristul jocului și autor pentru copii, pe care le poți asculta în stilul audio-book; abțibilde cu creaturi drăgălașe care pot fi adunate într-un album virtual; un side-quest de-a „acul în carul cu fân" în care trebuie să găsești obiecte ascunse în decor (32 de stropi de ploaie); posibilitatea de-a provoca npc-urile la o partidă de cărți ș.a.m.d.

Pe lângă acestea, există și o serie considerabilă de mici tușe de efect care-ți dovedesc dragostea și dedica-





ția investite în NotR. O banală funcționalitate precum circulația mai rapidă între diferitele ecrane devine disponibilă în urma rezolvării unui puzzle, ancorându-se astfel concret în poveste (episodul cu Plato poștașul). Alt exemplu: pentru o perioadă de timp, vei avea la purtător un pui de bufniță cunoscut pentru dezordinea ce-o provoacă; de fiecare dată când vei accesa inventarul, ordinea obiectelor colectate va fi răvășită de șturlubatica pasăre, până când o vei preda vie și nevătămată unchiului ei. Fără să fie extrem de spectaculoase, toate aceaste adiții fac arena tradițională a unui adventure o idee mai bogată și mai dinamică.

Poate că paragrafele de mai sus v-au pus pe gânduri. Vă îmboldește presimțirea că NotR e mai mult joc al copilăriei târzii decât al maturității jucăușe? Ei bine, nu vă pot contrazice în mod deschis, căci lumea jocului (Mousewood) este o lume fantastică destinată în primul rând celor de-o vârstă mai fragedă. În ciuda schepsisurilor mai pretențioase pe care a doua parte le vehiculează cu înverșunare, un cert aer de infantilitate dă tonul întregului. Ca s-o spun pe șleau, NotR nu este pentru cei care nu văd cu ochi buni drăgălășeniile și afectările specifice junioratului, iar jucătorul „serios" va găsi din ce în ce mai greu motivație pentru a continua odată ce se afundă în materia epică izvorâtă parcă din „cărțile cu poze".







Temelie de lut

Dintr-una în alta, am ajuns și la poveste. Jeremiah Hazelnut este actorul principal al periplului prin Mousewood (și alte lumi, după cum veți vedea), biet copchil de școală primară (m-aș hazarda să spun că acesta e și publicul-țintă ideal) care visează să devină magician. E abordat de Marchizul de Hoto, un iepuroi excentric care se oferă să-l inițieze în tainele mistice ale vechiului ordin al Treewalkers (sal'tare, nenea Lucas). Se teleportează în mai-sus amintita lume fantastică, în fapt o versiune antropomorfizată și sub lupă a lumii micilor necuvântătoare (arici, brotaci, veverițe, vulpițe), unde Jerry va trebui să îndeplinească o serie de sarcini. Neîndoios, lucrurile se vor complica treptat.

Aminteam de elaborările epice târzii, menite a suscita interesul adult pentru atare basm. Pe cât de fade sunt momentele petrecute în Mousewood, pe atât de penibile devin sforțările inutile ale unui mix de elemente narative care proliferează aberant. Dacă la început există o oarecare coerență formală, curând animăluțelor și magiei li se alătură tema universurilor paralele și a călătoriilor între ele, un panteism ludic (și involuntar comic), motivul vieții ca vis sau ca aducere-aminte a unei existențe anterioare, critica socială împotriva materialismului, activismul ecologic și... mă opresc aici. Rezultă un talmeș-balmeș tematic în care coexistă dramatic Copacul Vieții, un hippiot miniaturizabil care face pe străjerul Existenței, un magiciano-alchimist cu tendințe dictatorialo-revanșarde, șopârle corporatiste, o fantomă a unui bărbat necunoscut (dar musai foarte important) care plimbă un mops, șoricei nostimi ca-n Disney-urile de pe vremuri, un poet japonez rămas fără inspirație, un „dwarf" cât se poate de tolkenian, pietre însuflețite la tot pasul, cuie magice care străpung țesătura timpului și spațiului și alte asemenea caraghioslâcuri.


Night Watchman

Veți spune că și în Sanitarium, titlu-cult al genului, existau asemenea episoade din filme diferite, mustind de absurd și incompatibilitate; da, doar că acolo exista o cheie mai profundă, de factură psihologizantă, care explica și lega evenimente, personaje și fantasme aparent disociate. Vă veți aminti atunci poate de Toonstruck, titlu de indiscutabil șarm, unde aveam de-a face tot cu o colecție pestriță de personaje animaliere; într-adevăr, dar acolo e vorba de o satiră mușcătoare, de poante reușite, de zvâc comic. Problema lui NotR este că se ia în serios, mult prea în serios, solicitându-ți implicare sinceră în brambureala metafizică pe care o propune; nici vorbă de adâncime spirituală sau de zeflemea bine-țintită.

De fapt, Daedalic au ceva tradiție în a servi publicului un ghiveci de poveste (să nu uităm, totuși, că scenariștii jocurilor lor nu sunt aceiași). Chains of Satinav e cel mai coeziv din punctul ăsta de vedere și pentru că trebuie să rămână fidel unui univers fantastic independent de imaginația scenaristului. Dar dacă în Deponia, de exemplu, avalanșa de răsturnări de situație se potrivește cât de cât conceptului universului ficțional respectiv, galopanta parte a doua din NotR parazitează în mod ridicol lumea Mousewood. Epic vorbind, NotR este un oximoron nereușit, care decade lent, dar sigur, în cel mai pur kitsch. E ca și cum autorul s-a străduit să îngrămădească laolaltă toate ideile care i-au venit, fără nicio



distincție critică sau logică formală.

De interes adult s-ar vrea a fi excursurile social-moralizatoare. Din fericire, acestea se mențin în limite acceptabile, pentru că altfel se înscriu în același registru limitat care nu face decât să zgârme suprafața și să recurgă la clișee. Deci, da, avem niște șopârle cu apucături sălbatic capitaliste, dar măcar puzzle-urile prin care le eliminăm de pe scenă sunt simpatice. Dojana ecologistă își face și ea simțită prezența, însă nu acaparează prim-planul, iar liniile simple în care se înscrie pot găsi ecou în mințile mai tinere. Ideea ar fi că această abordare de carton nu poate îndreptăți pretențiile producătorului de a trezi interesul adultului – prea previzibile, prea lipsite de miez, prea pop-confortabile aceste înfierări de serviciu.



Nu am motive să insist prea mult asupra personajelor. Am discutat în recenziile anterioare, ca și în Simplify IV, despre câteva dintre piedicile pe care Daedalic par a nu le putea depăși în creionarea unor personalități memorabile. În mare majoritate, premizele dezvoltării npc-urilor sunt interesante, dar totul se pierde undeva pe drum, lăsându-te doar cu frânturi și momențele în care le ghicești potențialul. De departe cele mai răsărite mi s-au părut cuplul tată-fiu Churchmouse și o domnișoară molie, cu siguranță ajutate și de vocile excelente. Jerry, ucenicul magician, nu mi-a trezit niciun sentiment anume, înscriindu-se cu succes în panoplia protagoniștilor plați, lipsiți de sentimente sau trăiri cu care să empatizezi. Nu ajută nici ușoara inconsecvență din discursul lui, când mult prea afectat, când mult prea inocent pentru vârsta lui – vocabularul lui Jerry este mult prea elevat pentru statutul unui școlar care e atât de neștiutor în atâtea alte privințe.



Joaca e la fel

Din punctul de vedere al gameplay-ului, fanii Daedalic știu la ce să se aștepte. Jocul e lunguț, are un hub principal (Mousewood) în care vă veți petrece mare parte din timp, cu incursiuni în alte locuri cât să vă condimenteze viața, și se mândrește cu o tonă de puzzle-uri, pe deasupra destul de variate. Majoritatea sunt de bun-simț, iar ocazionalele trăsnăi (doar suntem într-un loc în care magia este acasă) întrețin hazul mai degrabă decât să provoace frustrarea. S-a păstrat moda folosirii acelorași obiecte de inventar pentru rezolvarea mai multor enigme, deși în unele cazuri mi s-a părut o soluție forțată, un iepure scos din joben pe ultima sută de metri.

Întocmai ca în Deponia, ești asaltat de mai multe sarcini în același timp, jucătorul fiind obligat să se desfășoare concomitent pe mai multe fronturi – inventarul e destul de voluminos, sunt multe „quest"-urile pe care le poți întreprinde simultan, astfel încât apare riscul unui oarecare grad de confuzie. Pe mine unul nu mă deranjează această babiloniadă, dar ea poate deveni inoportună pentru cei neinițiați sau pur și simplu uituci; un sistem mai concret de ordonare și clasificare a sarcinilor n-ar fi o idee rea, jurnalul în forma lui actuală fiind un instrument insuficient.

Puterile speciale din Chains of Satinav au fost reciclate sub forma unor vrăji pe care Jerry le poate deprinde în momente prestabilite și folosi mai apoi ca elemente de inventar active. Te scot, într-adevăr, de câteva ori din bucluc, dar principalul lor scop este de a servi drept metaforă (deseori NotR seamănă cu un manual interactiv al cercetașilor), căci magiile sunt precum niște învățăminte pe care Jerry le trage din aventura sa. O altă variabilă interesantă a unui ga-



meplay și așa consistent este ciclul zi-noapte, pe care îl poți influența după voia proprie și care alterează activitățile npc-urilor și mersul social al Mousewood-ului – unele puzzle-uri vor putea fi soluționate exclusiv noaptea, de exemplu, pe când altele vor necesita treceri repetate de la zi la noapte.

Sistemul de control a fost simplificat din nou: de data aceasta nu vom avea la dispoziție decât două clicuri, deci nu vom putea decât folosi sau privi un obiect aflat fie în decor, fie în inventar. Întotdeauna mi s-a părut că adventure-urile au beneficiat de unele dintre cele mai intuitive și simple scheme de control, dar e posibil ca puștii vizați ca eventuali cumpărători să găsească salutară eliminarea altor opțiuni. Vor fi fost prea obosiți programatorii să conceapă și o animație de fugă pentru micul Jeremiah sau s-a considerat că deplasarea pe îndelete se potrivește mai bine cu tonul general al jocului? În orice caz, se poate ieși instantaneu din orice ecran prin dublu-clic, funcționalitate care a devenit norma și de la care NotR nu face excepție.





Una, alta...

Valorile de producție sunt destul de ridicate. Grafica este impecabilă, probând încă o dată gradul de implicare emoțională a producătorului – desenată de mână, de un detaliu și o sensibilitate aparte. Muzica este drăguță; mi-a plăcut în mod special o temă de inspirație nord-britanică, deoarece surprinde exact spiritul învăluitor și melancolic al unei copilării pierdute prin pădure. Vocile care dau naștere personajelor sunt, în schimb, la limita suportabilului, mai ales dacă plănuiți sesiuni lungi de joacă: în afara câtorva demne mențiuni, imperativele interpretării vocale par a fi lipsa de inflexiuni și cadența molcomă. Or, asta duce inevitabil la iritare din moment ce dialogurile nu sunt chiar puține. Cel mai rău este că însuși Jerry suferă de monotonie acută.



Am ales să închei articolul cu o mică problemă care cred că este simptomatică pentru destinul jocului de față și pentru locul său în istoria profesională a producătorului. În mai toate jocurile sale, Daedalic „uită" să perieze textul final în așa fel încât de multe ori aceleași propoziții se repetă de două sau trei ori în discursul unui personaj. Nici în cazul celui mai șlefuit titlu al lor, iată, nu pot elimina acest neajuns. Nu e vorba despre o scăpare colosal de gravă, ci despre un inconvenient care poate fi trecut cu vederea; dar este semnul indelebil că Night of the Rabbit nu marchează o evoluție, ci o stagnare. Oricât de simpatice ar fi toate diversiunile pe care jocul le oferă, substanța și mecanicile lui sunt identice cu cele ale Deponiei și compania, cu bunele și relele aferente. E, poate, momentul să se încerce și altceva. ▶ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- valori de producție ridicate, în genere
- lung și consistent ca gameplay
- bonusuri și activități conexe multiple
- niciun regres evident

–
- talmeș-balmeș narativ
- neconvingător vocal
- niciun progres evident

PE SCURT

Vânzările Daedalic, mai ales în spațiul german, sunt bunicele, dar există și un revers al medaliei. Night of the Rabbit conține germenii unei plafonări palpabile, ce riscă să devieze producătorul dintr-o cursă a perfecționării înspre zona confortabilă a unei mediocrități asumate cu avantajul succesului de public. Un adventure simpatic pentru cei mai tinerei, dar relativ inutil în gameoteca veteranilor cu pretenții.

7.6

Gen Adventure **Producător** Daedalic Ent. **Distribuitor** Daedalic Entertainment **Ofertant** store.steampowered.com **On-line** rabbit.daedalic.de/en

CERINȚE MINIME

Procesor Core 2 Duo 2.33 GHz **Memorie** 2 GB **Video** GeForce 8800

ALTERNATIVA TOONSTRUCK/CHAINS OF SATINAV

Prima este o operă comică ce face uz tot de fantezie copilărească în a da glas animalelor, reușind să creioneze personaje amuzante și în subtext satirice; valorile ridicate de producție mențin jocul proaspăt și astăzi. Dacă vreți neapărat să rămâneți în zona Daedalic, încercați-l cu încredere pe cel de-al doilea, e cel mai reușit produs al lor.



Marte, francezii și Buștenii Războiului

Urmărind trailer-ul în care Jehanne Rousseau, CEO la Spiders, aruncă o privire de ansamblu peste noul lor RPG Mars: War Logs, mi-am amintit de ce limba franceză nu se pretează întotdeauna traducerilor mot-a-mot în alte idiomuri. Ce-i drept, prin 2009 „Black Moon Chronicles" îmi suna mult mai potrivit decât „Chroniques de la Lune Noire", dar era prima mea întâlnire cu un univers dark fantasy 100% francez și nu mă simțeam pregătit să îmbrățișez pe deplin s-urile și h-urile mute. Pe de altă parte, Mars: War Logs este cel mai prost inspirat titlu imaginabil, motiv pentru care mi-a stârnit o oarecare curiozitate bolnăvicioasă. Marte, Buștenii Războiului?! Sigur că nu. O traducere aproximativă este Marte: Jurnale (Registre) de Război, însă cei de la Spiders și-au făcut mai multe necazuri decât bucurii prin alegerea acestui nume de botez. Of Orcs And Men sună foarte bine în limba mâncătorilor de porridge, dar War Logs se simțea ceva mai confortabil în forma Journal de Guerre, zic eu. Și dacă tot am menționat celălalt RPG dezvoltat de Spiders, Of Orcs And Men a primit o notă corectă și un review cuprinzător, cinstit și bine scris din partea lui Marius, acum puțină vreme. Mi-ar fi plăcut să pot face același lucru pentru Mars, dar formula consacrată de Bioware a picat asemenea unei nicovale peste povestea și gameplay-ul acestui joc cyberpunk, coborându-l la nivelul unei producții fără buget, sortite derizoriului.

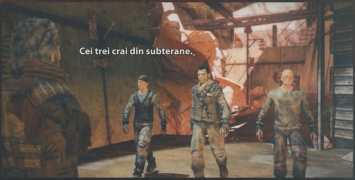
Pe butuci

Mars insistă cu orice preț să ne convingă că e mai RPG decât a fost primul Dragon Age sau bătrânul KOTOR. În ciuda unei povești interesante, gameplay-ul nu își găsește niciodată o formă stabilă, completă. Cauzele sunt multiple și cât se poate de evidente, câteva minute petrecute în compania jocului fiind mai mult decât suficiente pentru a ajunge la o concluzie similară. Acțiunea se desfășoară pe Marte, la mai bine de un secol după ce o revoltă uriașă a mutilat societatea marțiană, alcătuită din coloniști, transformând-o într-o lume cyberpunk răvășită de războaie și sete. Câteva mari ghilde controlează distribuția și exploatarea apei, adică cea mai de preț resursă a planetei. Dintre acestea, două se află într-o încleștare perpetuă: Abundance, o societate comunist-utilitaristă cu viziuni totalitare, și Aurora, o corporație cvasi-religioasă utopistă. Personajul principal este Roy Temperance, un prizonier de război captiv într-o mizeră tabără de detenție Abundance. Găsesc interesantă ideea numelor descriptive primite de membrii Aurora, prin atribuirea unei virtuți – ba chiar servește drept mecanică de joc. Innocence, de exemplu, personaj cheie întâlnit de Roy la începutul jocului, are o viziune ingenuă asupra lumii crude în care tocmai a fost aruncat – viziune repede pusă la încercare de cea mai spurcată tentativă de prison rape portretizată vreodată într-un joc. Menționez de pe acum că Mars: War Logs se străduiește din răsputeri să șocheze prin limbaj ori anumite scene dubioase, efort destinat eșecului lamentabil atunci când nu e pus în scenă cu mult tact. În orice caz, se simte o puternică vibrație biowareiană la tot pasul, începând cu sistemul de dialog și natura interacțiunii personajelor – fie între ele, fie cu mediul. War Logs folosește motorul Silk, un engine propriu, dezvoltat in house. Deși nu este bântuit de metehne tehnice groaz-





Același soft de captură, doar un motor grafic cu probleme.



Cei trei crai din subterane.

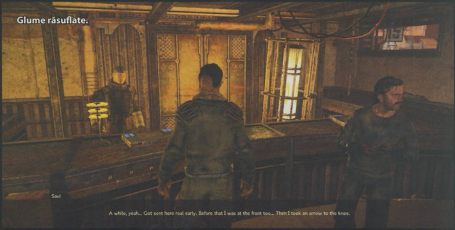


Mary, cea cu vino-ncoa'.

nice, grafica jocului suferă îngrozitor când vine vorba de reproducerea fețelor umane. Știți păpușile sinistre folosite de ventriloci? Ei bine, cam așa arată toate personajele din Mars: complet lipsite de viață sau emoții. Regretabil, nu m-am putut atașa de un avatar plasticat, indiferent de calitatea subiectului jocului în cauză. Roy e inert, stătut, artificial, „monofațetat", adică tot ce NU trebuie să fie protagonistul unui RPG cu pretenții de complexitate. Nici povestea nu a reușit să-mi stârnească curiozitatea pe cât de mult aș fi vrut eu, interacțiunea dintre prizonieri și gărzi fiind de-a dreptul neverosimilă. Am avut senzația că mă plimb prin curtea școlii, oprindu-mă la discuții amicale cu colegii și profesorii. Sigur, am fost mustrat uneori, când făceam o prostioară, dar nimeni și nimic nu-mi îngrădea libertățile naturale. Trai bun în tabăra Abundance, cu gărzi prietenoase și prizonieri simpatici (cu excepția Grasului buzerant). Un război crud între ghilde nu pare deloc plauzibil în aceste condiții, așa că Mars m-a pierdut rapid. Nu, sunt sătul de povești precipitate și personaje din carton! La naiba, ce lagăr sau închisoare vinde arme prizonierilor? De unde pot învăța mai multe despre existența mutanților? Ce-i cu câinii pe jumătate pești? Mărturisesc că nu am avut răbdarea și tăria completării campaniei. La urma urmei, unele jocuri au capacitatea de a-și demonstra întreg potențialul din primele 5 minute. Nu am avut nevoie de zece ore pentru a înțelege de ce Mars: War Logs este un joc mediocru spre prost. Pur și simplu tânjește după o lume deschisă, în care deciziile tale pot influența cursul narativ, doar pentru a plesni balta cu proverbialul băț, generând un pleosc lipsit de ecou. Toate questele se rezumă la o plimbare din punctul A în punctul B, cu scurte lupte interpuse pe parcurs. Apoi, questul „progresează" spre o plimbare din punctul B în punctul C, cu o eventuală oprire în A și alte scurte bătălii pe ici-colo. Adu asta, culege cutare, omoară creatura radiată. Sec. Sistemul de combat este anevoios și lipsit de naturalețe. Bazat pe atacuri melee, armele ranged sunt utilizabile prin oprirea timpului și selectarea focului dintr-un clickwheel – lucru valabil și pentru abilitățile speciale – sau prin asignarea unei taste rapide. Partenerii (mă refer aici la Innocence) sunt totalmente inutili în luptă, așa că dificultatea jocului se află mereu la un nivel ridicat. Eschivele și blocarea atacurilor cu propria armă sunt metode defensive folositoare numai împotriva loviturilor directe, proiectilele atingându-și mai mereu ținta. Mars: War Logs își sapă o groapă adâncă prin introducerea unor alegeri morale cretine: inamicii nu mor niciodată, doar zac și se zbat mutește la podea, cel puțin până când le este extras Serul, adicătelea moneda folosită în joc. Morala: cine extrage Ser nu are suflet și merită pedepsit cu... absolut nicio schimbare în relațiile cu NPC-urile. Ceva mai penibil e greu de conceput, chiar și într-un univers dependent de fluide („împrumutat", desigur, din seria Dune).



Cuțulache.



Glume răsuflate.





Combat cu un câine-pește. Mda.



Inventarul practic, sistemul de crafting și ramurile de talente – relativ complexe – sunt cam singurele puncte forte din gameplay-ul acestui RPG sufocat din fașă. Există trei direcții evolutive mari și late: Combat, Stealth și Technomancy. Punctele investite în Combat aduc îmbunătățiri imediate la capitolele damage, health și defense. Stealth-ul, prea puțin exploatat în gameplay, conferă mici avantaje tactice, deci merită avut în vedere – nu că l-ar putea așeza cineva în centrul sistemului de combat; furișatul nu trece niciodată de pragul unui feature atrofiat. Tehnomanția, draga de ea, strălucește asemenea unei perle, ieșind în evidență prin briza de prospețime suflată peste luptele greoaie. Nimic extravagant, totuși. În fond, Technomancy rămâne doar un nume capricios pentru „vrăji".

Tehnomagie și eructație

Nu sunt un adept al oligopolului. Am dat nenumărate șanse unor jocuri mult mai proaste la prima vedere, dezvoltate de companii anonime. Nu vreau o lume dominată de EA și Ubisoft, dar nici nu pot scoate apă din piatră seacă. Cel mai probabil sunt un fraier cu gusturi ieftine, ținând cont de pasiunea mea pentru diferite manifestări ludice și cinematografice îmbătrânite, uneori mumificate. Cu toate acestea, mă consider un iubitor de cultură alternativă, ba chiar un pasionat al genului cyberpunk. Am apreciat viziunea celor de la Spiders asupra viitorului planetei Marte și m-am lăsat vrăjit de Technomanceri, un fel de maeștri ultratehnologizați ai artelor arcane. Sunt cam singurele personaje reușite, chiar dacă întreg jocul este bântuit de un voice acting mizer. Mary, fătuca ce mustea pur și simplu cu potențial epic, pare o păpușă umană rătăcită, un android programat pentru curățenie și favoruri sexuale. Francezii de la Spiders sunt dincolo de orice noțiune despre sexism și misoginism; le recomand articolul lui ncv pentru un plus de înțelepciune. În rest, Mars: War Logs este un joc subminat de lipsa ambiției, bugetul redus și munca făcută în grabă. Îi lipsește nu doar creativitatea, ci și liantul capabil să țină toate ideile bune la un loc. Sunt trist și plin de amărăciune, fiindcă mă așteptam la mult mai mult: mă așteptam la un RPG cyberpunk curajos, plin de magie. Prețul mic nu este un colac de salvare cu suficientă flotabilitate pentru a mai mântui ceva. ▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL

\+
▶ technomancers, câinii-pești

\-
▶ grafică urâtă, personaje anoste, voice acting mizer
▶ poveste trasă de păr, decoruri seci, combat greoi
▶ TITLUL

PE SCURT

Mars: War Logs putea atinge rangul de RPG european stilat și original. În schimb, nici măcar nu a reușit să înoate până la mal. Orientați-vă spre ceva mai bun.

5.4

Gen Action RPG **Producător** Spiders **Distribuitor** Focus Home Interactive
Ofertant SKIN **Online** mars-thegame.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 1.8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA OF ORCS AND MEN

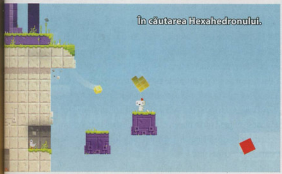
Marius a explicat mai bine decât o pot face eu de ce Of Orcs And Men e un joc infinit mai bun.



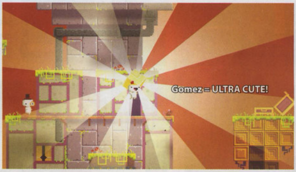
Un Deliciu Pluridimensional

FEZ

Vedem lumea ca pe un tot pluridimensional și punem foarte rar la îndoială realitatea spațială din jurul nostru. Percepem profunzimea, distanța sau mișcarea folosindu-ne de un sistem organic extrem de complex, alcătuit nu doar din relația ochi - creier, ci și din centrii nervoși responsabili cu auzul sau echilibrul. Existăm într-o lume tridimensională dinamică, într-un rezultat direct al interpretării oferite de simțurile noastre limitate. Până la urmă, nimeni nu poate afirma cu certitudine că albastrul văzut de mine nu diferă conceptual de albastrul altei persoane. Mai mult, sunt convins de rolul important al acestor diferențe perspectivale în interpretarea lucrărilor artistice, fie ele vizuale ori auditive, de la individ la individ. Și totuși, anumite reprezentări cu valoare artistică rezonează similar în toate ființele umane. Fez, de exemplu, frizează desăvârșirea ludică, grație unui cumul de factori estetici și noționali plini de originalitate, materializați cu măiestrie într-un puzzle platformer. Bântuit de un trecut complicat, afectat de probleme financiare pe parcursul procesului de dezvoltare, Fez este un joc născut dintr-o viziune vibrantă, cea a lui Phil Fish. Deși pasul portării pe PC a venit puțin cam târziu, aventurile lui Gomez au încă potențialul de a hipnotiza jucătorii, folosindu-se de originalitate, magie și culoare. Acest joc bifează, în viziunea mea, toate criteriile necesare încadrării în familia titlurilor avangardiste, cu efect magnetic universal asupra unui public larg și divers. Altfel spus, Fez ESTE arta pură.



În căutarea Hexahedronului.



Gomez = ULTRA CUTE!

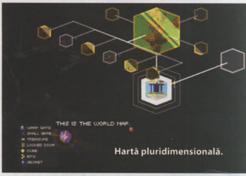
Geometrie în Spațiu

Acțiunea din Fez se desfășoară într-un univers bidimensional și îl are ca protagonist pe Gomez, un amestec drăgălaș între Gumby, personajul lui Art Clokey, și o bezea umanoidă. Frumusețea extraordinară a lumii jocului nu poate fi descrisă cu ușurință în cuvinte – e genul acela de situație ce trebuie experimentată pe propria retină. Direcția artistică fuzionează liniile retro cu cele mai intense și pline de viață culori din spectru, fără a deveni vreodată obositoare sau exagerată. Premisa e pe cât de inocentă, pe atât de profundă: Gomez găsește întâmplător Hexahedronul, un artifact misterios, care îi dăruiește un fes magic. Aici, intriga capătă o turnură grozavă, căci fesul deschide porțile spre cea de-a treia dimensiune, transformând radical universul plat. Brusc, Hexahedronul explodează, restartând jocul și trimițându-l pe Gomez înapoi la zona de start. Simpaticul personaj se vede angrenat într-o aventură uimitoare, a cărei finalitate este reconstrucția artifactului. Înzestrat cu puterea noii dimensiuni, Gomez trebuie să găsească 32 de fragmente cubice. Gameplay-ul inedit din Fez își bazează întreaga structură pe alternanța planurilor bidimensionale într-un spațiu tridimensional. Practic, întregul nivel poate fi rotit în jurul propriei axe, deschizând noi modalități de traversare a terenului. Gomez sare și manipulează obiecte răspândite în mediu după formula clasică, întâlnită în orice alt platformer 2D convențional, singura provocare reală constând în parcurgerea efectivă a lumii, prin utilizarea ingenioasă a trecerii dintr-o fațetă dimensională în alta. Pretty neat, cum s-ar spune prin alte părți. Această mecanică inedită trebuie stăpânită și înțeleasă, unele puzzle-uri necesitând o gândire geometrică în spațiu, pe alocuri foarte dificilă. Așa cum spuneam în paragraful introductiv, perspectiva generală asupra oricărei situații diferă de la individ la individ, însă soluțiile vin natural după ce jucătorul rezonează armonios cu frecvența lumii jocului. Fez devine rapid o sursă de satisfacție ludică, fiind incontestabil una dintre cele mai bune portări pe PC ale unui joc disponibil și prin Xbox Live Arcade. Mulțumim, Phil Fish & Polytron Corporation!

PS: Dezvoltarea tumultuoasă a jocului este un subiect central al documentarului Indie Game: The Movie. Aruncați o geană peste el, merită. ► **Aidan**



O lume în plină schimbare.



Hartă pluridimensională.

VERDICT LEVEL

+
► platforming și puzzle-uri originale, concept inedit
► direcție artistică delicioasă

–
► a venit prea târziu pe PC

PE SCURT

Portat puțin cam târziu, Fez rămâne totuși unul dintre cele mai bune jocuri de platformă disponibile acum. Încercați-l, este delicios!

9

Gen Puzzle/Platformer **Producător** Polytron Corporation **Distribuitor** Trapdoor **Ofertant** store.steampowered.com **Online** fezgame.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 1.2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** Suport DirectX 9

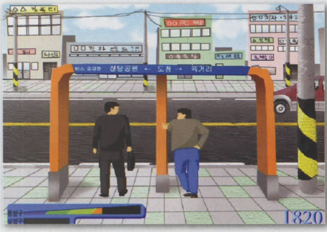
ALTERNATIVA SPIRITS

Un indie experimental cu un gameplay special, relaxant -- un fel de masaj cerebral, dacă vreți. Spirits zburdă liber pe câmpiile mereu verzi ale Steam-ului, așteptând să primească un loc binemeritat în colecțiile celor îndrăgostiți de magia jocurilor.

TRANSFORM

eyezmaze.com/eyezblog_en/blog/2009/12/transform.html

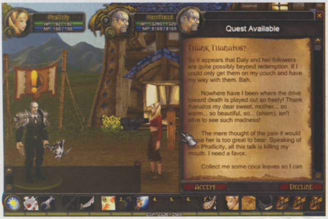
În cercetările și căutările mele, impuse de Cultura acestui număr, am dat peste zeci de mini-jocuri demente. Trebuie să recunosc că-mi plac. Pastile de umor sau idei seci, ironice, imposibile, pe care le consum instantaneu și nu mă mai uit înapoi. Multe din aceste mici titluri mai „speciale", dacă nu chiar majoritatea lor, nu sunt însă tocmai jucabile. Sau sunt atât de diferite, încât nu le înțelegi. Atât de deranjate, încât te fac să închizi pagina instantaneu. În teste am găsit însă și câteva deosebite, bine făcute, așa că am decis să le mai dau un pic prin sită și să vi le prezint pe cele mai ce. Toate joculețele de pe eyezmaze sunt interesante în felul lor, dar Transform mi-a atras atenția pentru că duce nebunia evoluției randomizate, tema site-ului se pare, pe alte culmi. Tot ce trebuie să faci aici este să salvezi o antilopă din ghearele unui leu, transformând-o în altceva, cu speranța, cred, că leul nu se va mai uita la ea ca la friptură. În imaginea alăturată puteți observa experimentul undeva la jumătate.



Rose & Camellia

nigoro.jp/en/games/rose

Proaspăt căsătorită cu Shunsuke, cel mai în vârstă fiu al nobilei familii Tsubakikoji, „Reiko trece prin tragedia morții soțului chiar a doua zi. Sub cruda și necontenita bătaie de joc la care e supusă de aristocrați, sângele de țărăncuță începe să-i fiarbă. Strângând la sânu-i trandafirul primit de la Shunsuke, Reiko provoacă sfidătoare toate cucoanele conacului: „Sunt văduva celui mai în vârstă fiu al familiei Tsubakikoji. Casa asta este a mea! ..." Aceasta este arta elegantă a conflictului feminin. Rose & Camellia este un simulator de dat palme. Demențial realizat, dar și foarte dificil. De mult (clarific – niciodată - licență poetică) nu mi-am mai luat atâtea peste ochi în timp ce râdeam în hohote. Așa cum ați observat, sper, din prezentare, povestea este la fel de demențială. Jocul are chiar și continuare, ba chiar și lovituri decisive (criticaluri). Muzică, farmec, nebunie. Așa cum mai toate jocurile făcute de Nigoro au. Ca flash, recomand, jenat, și Mekuri Master, descoperiți voi singuri cu ce e.

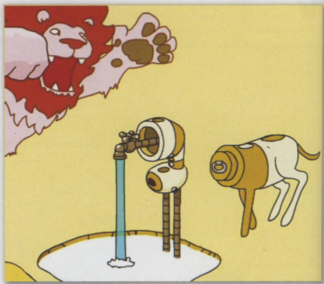




Fart Master

onemorelevel.com/game/fart_master

Maestrul fâsurilor este unul dintre miile de flash-uri în care o idee trăsnită e dusă la extrem, și atât. Cred că oricare dintre noi, dacă am avea cunoștințele de programare necesare, am putea să scornim joculețe de gen. Păcat că nu le avem (sau poate ne ocupăm cu lucruri mai importante?!), mintea românului ar putea crea monștri, sacri. Ce scoate din anonimat titlul aici de față? Umorul cras. Și faptul că a dat naștere la zeci de clone – căutați Girl Fart, pentru o alternativă futuristă. Nu glumesc, fundalul și mașinile sunt bestiale. Clone care-mi spun un singur lucru: oriunde ai fi pe glob, sigur a trebuit să tragi una exact când nu trebuia. Exemplul perfect aici, în stația de autobuz. Și ce să faci? Aștepți să treacă o mașină mai zgomotoasă și mai eliberezi din presiune, că doar nu ești nebun să aștepți până explodezi. Am tot căutat site-ul producătorului sau măcar al celui care a tradus această bijuterie de joc. Nimic. Așa că am ales site-ul cu cele mai puține reclame, plus un link mai scurt.



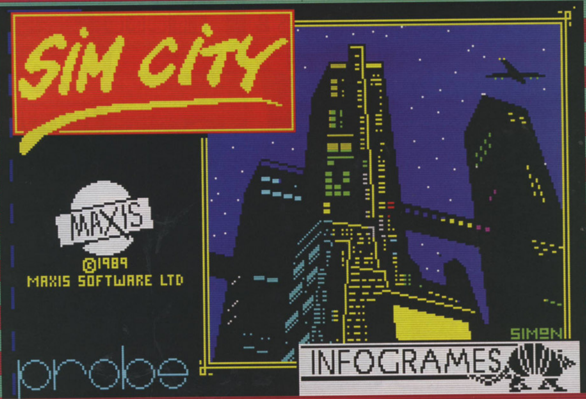
WTF?!

aoedipus.net/dist/wtfloader.html

Nu înțeleg de ce, în multe dintre topurile cu minijocuri ciudate găsibile pe internet, apare și acest titlu. WTF este un joc inspirat din folclorul WoW care se mișcă și arată foarte bine, complex, pentru un flash, lucrat cu suflet și pasiune, cu texte care i-ar face cinste oricărui RPG AAA. Plin de umor și intelectuali. Da, da, cică e ciudat, deoarece continuumul spațiu-timp a luat-o razna, iar Azimuth a fost invadat de personaje ca Sigmund Freud, Karl Marx sau Albert Einstein. Păi, asta e ciudat? Nu! Asta este o idee de joc demențială, dacă ai suficient talent și cunoștințe pentru a o duce la capăt. Cum să nu te bucuri de un quest în care Freud te roagă să activezi o hologramă lângă niște donșoare convertite de Mary Daly?! Cum să nu râzi în hohote când aceleași lady încep să-i care hologramei predicatoare?! Cum să nu te bucuri când Mr. Einstein te transformă în propriul lui cobai – mă scuzați, te roagă să-l ajuți în experimentele lui – sau când Marx transformă oile în oameni, sau invers, nu mai știu. ■

ncv


inmedio
EXCLUSIV ÎN MAGAZINELE
inmedio
sau pe www.chip.ro/librarie
Start în WINDOWS 8
OFFICE 2013
Pas cu pas exemple aplicate pe situații practice
Noutățile din Office 2013 pe înțelesul tuturor
Filtrați, sortați, grupați datele
200 de sfaturi și trucuri
20% REDUCERE
FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
sitepoint
PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
SFATURI, TRUCURI ȘI TEHNICI
FOTOGRAFIA digitală
pe înțelesul tuturor
Peste 300 de sfaturi pentru a obține imagini excepționale
LINUX
Fotografia WILDLIFE
Realizați fotografii uimitoare cu natura sălbatică
Android
Folosiți la maxim puterea Android
Creați UȘOR, RAPID și GRATIS propriul WEBSITE cu JOOMLA! 2.5
Fotografia de SPORT
Obțineți imagini excepționale de sport și acțiune cu ajutorul profesioniștilor!
Fotografia de CĂLĂTORIE
Fotografia de NATURĂ
Peisaj Macro Wildlife
Fotografia ALB-NEGRU
Imaginile monocrome
Fotografia de PORTRET
200 de sfaturi profesioniste
Sfaturi de fotografiere
Mihai Moiceanu
10 destinații fotografice DIN ROMÂNIA
Cumpără oricare din cărțile de mai sus și primești 20% reducere.
Ofertă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele Inmedio.

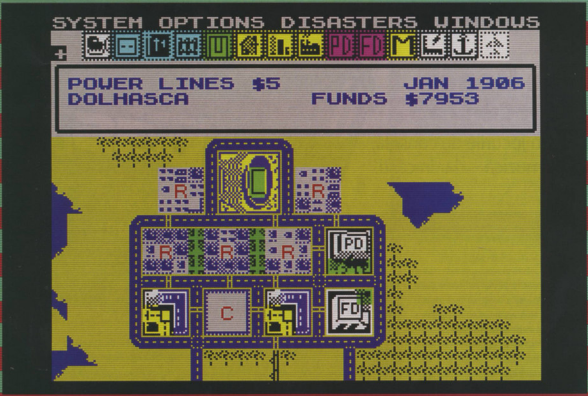


Program: SimCity

La o vârstă nu destul de fragedă, pe când alți tineri de-o seamă cu mine descopereau dischetele de 3.5 inci, cazaciocul, votca, tutunul și pornografia bulgărească în 256 de culori, eu mă ratam ca primar în versiunea de 48k (am sărit destul de târziu direct la un 486 DX 4 de O SUTĂ DĂ MEGAHERȚI!) a lui SimCity, o portare excelentă germenului care, un deceniu mai târziu, avea să provoace îngrozitoarea epidemie de The Sims. Fiindcă mi-e aproape imposibil să cred că mai există printre cititori măcar un suflet pierdut care să nu fi auzit de seria SimCity (al cărui ultim reprezentant a deranjat atât de tare comunitatea cu DRM-ul său imbecil, încât aproape 17 oameni nu vor mai cumpăra niciodată produse EA), n-o să intru în detalii tehnice. SimCity e SimCity și nimic altceva decât SimCity.

Știți, desigur, că în jucăria lui Will Wright intrați în rolul unui primar cu puteri zeiești care cu un singur clic poate ridica din pământ, din iarbă verde o ditamai centrala nucleară. În anul 1904. Doar mitologicii oameni de știință sovietici erau în stare de o asemenea performanță. Deși e greu de explicat de ce mi-aș petrece toată ziulica optimizând ca un posedat rețeaua de energie electrică, construind capitalismul suprem supermarket cu supermarket și mărind valoarea unui lot de pământ deștelenit ba cu un părculeț ieftin sau cu un stadion supraevaluat în loc să învârt un topor deasupra capului și să crăp țeasta fiecărei lighioane care stătea între mine și un ecran neinspirat cu o poză și o felicitare scrisă, am făcut-o și pe asta. Cu mare plăcere. Nu la început, când orășelul meu rivaliza cu o mini-comunitate de hipioți și nu prea pricepeam care-i șmecheria.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Însă am perseverat. Încă o zonă rezidențială și mă culc. Hmm, n-are curent. Bine, o termocentrală pe cărbuni și mă culc. Luați și o șosea. Și o fabrică, să vă țină ocupați. Ia uite, parcă a crescut crima. Bine, mă, vă dă tătuca și o secție de poliție, faceți-vă cetățeni cinstiți, altfel iar mâncați. Stop! Ședință de buget. Cum mama naibii să mergi la somn când ești pe plus? CU 9 (NOUĂ) DOLARI! Ia să vedem ce se întâmplă dacă mărim taxa cu 2%, ciupim puțin din bugetul pentru infrastructură și de la pompieri, de la poliție nu, doar eu am dreptul să fur în orașul meu... și de ce e lumină afară? Ca să vezi, am construit un oraș în loc să transez lighioane cum îmi era chemarea pe atunci. Oare de ce? Fiindcă descopeream un nou gen, fiindcă e bine să construiești ca turbatul și totuși să ieși pe plus la finalul anului, iar vistieria primăriei să crească într-un an cât salariul lui Bill Gates într-o zi, fiindcă jucăria lui Will Wright dădea dependență chiar și atunci când avea de 79 de ori mai puține culori decât un trip nu foarte creativ pe LSD și fiindcă era o adevărată plăcere ca, la sfârșitul unei zile în care te-ai chinuit să-i îmbuibi pe toți omușorii imaginari din căsuțele de trei pixeli, să le demonstrezi etern nemulțumiților cetățeni virtuali că o tornadă e mai nasoală decât o creștere cu 40% a taxelor. 16% approval rate după ce am muncit pentru voi ca un sclav? Să sufle vântul schimbării, leprelor!

0 OK, 0:1

Turtle Beach EarForce DSS2

Sunet 3D în jocurile de consolă, în filme și muzică – dar în căști.

Distribuitor Turtle Beach: SKIN Tel: 021.316.82.00 **Preț** Turtle Beach EarForce DSS2: 279,99 lei



Turtle Beach EarForce DSS2. Pentru a vă face o idee asupra dimensiunilor mici ale dispozitivului, folosiți ca referință portul USB Out de pe latura acestuia.

Există un aspect al experienței în jocuri asupra căruia simt mereu nevoia să revin, deoarece mi se pare că este ignorat de cei mai mulți jucători: amplasarea tridimensională a sunetelor. Majoritatea covîrșitoare a jocurilor 3D, atît pe computer, cît și pe console, oferă sunet tridimensional. Ce înseamnă asta? Înseamnă că sunetele din jocuri se aud din direcția în care se află sursa lor, nu doar în simplu stereo, adică mai la stînga, mai la dreapta sau în centru, ci și mai în față sau mai în spate, ba chiar și mai sus sau mai jos.

Cum se obține această tridimensionalitate a sunetului? Dacă folosiți un sistem de boxe surround 5.1, sunetul se va auzi din boxele corespunzătoare, în funcție de poziția sa din joc – cu condiția să vă aflați în centrul sistemului de boxe, cu cele trei boxe de față, evident, în față, și cele două boxe de surround în lateral spate. Dacă folosiți căști, este simplu pe PC – selectați ieșirea de front în proprietățile audio ale Windows-ului și driverele audio vor prelucra automat sunetul primit de la jocuri, astfel încît acesta să se audă în căști ca și cum ar veni din direcția în care se află în momentul respectiv din joc. În acest scop, driverele audio ale plăcii de sunet folosesc algoritmi speciali care procesează sunetul venit de la joc în așa fel încît acesta să conțină informația audio necesară urechilor și sistemului nostru nervos pentru a identifica direcția reală a sunetului în spațiul din joc.

În general, cu sunetul 3D în jocuri este mai simplu pe PC-uri. Odată că plăcile de sunet, inclusiv onboard, au ieșiri de cască și pun la dispoziție în drivere algoritmii necesari obținerii sunetului tridimensional în cască. Apoi, toate plăcile de sunet din ziua de azi, inclusiv cele onboard, au ieșiri audio de linie multiple, destinate canalelor de față, spate, centru/subwoofer, adică minimul necesar pentru sunetul 3D, în format 5.1. Nu trebuie decît să selectați în proprietățile audio ale Windows-ului formatul de surround 5.1 (sau 7.1, dacă este cazul) și sistemul de operare va scoate automat sunetul tridimensional din jocuri prin intermediul sistemului de boxe 5.1 sau 7.1 pe care îl folosiți. Astfel, nu vă este necesar un sistem de boxe dotat cu decodor Dolby Digital – scump, foarte scump – pentru a avea sunet 3D în jocurile de PC.

Pe console, dacă vreți să aveți parte de experiența audio 3D în jocuri folosind căștile, este un pic mai dificil, deoarece consolele nu au o ieșire de cască dedicată și nu realizează de unele singure procesarea sunetului din jocuri în așa fel încît acesta să fie tridimensional în căști.

În plus, dacă doriți să aveți sunet 3D în jocurile de consolă, iar este o problemă: consolele nu au ieșiri audio analogice multicanal în format 5.1, ca PC-urile. Singura ieșire multicanal a consolelor este cea digitală, care oferă semnal Dolby Digital în format 5.1. Dar pentru a putea folosi acest semnal trebuie ca acesta să fie decodat – deci, între boxe și consolă vă trebuie un receiver Dolby Digital, care să decodeze semnalul Dolby Digital venit de la consolă și să îl livreze pe 5.1 canale către boxe. Iar asta nu este deloc o soluție ieftină.



Jocuri precum Assassin's Creed TREBUIE experimentate cu sunet 3D.

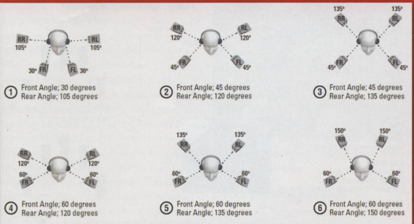
Micul înlocuitor

Pînă cînd am primit la test micul dispozitiv EarForce DSS2 de la Turtle Beach, vă spun sincer că nu vă puteam propune o soluție elegantă și rezonabilă financiar pentru a avea sunet 3D în jocurile de consolă. Pînă acum variantele disponibile erau numai două: sunet stereo în căști (fără nici un fel de tridimensionalitate) sau sunet 3D în sisteme de boxe 5.1 dotate cu decodor Dolby Digital și intrare digitală optică. Acestea din urmă nu pot fi găsite la un preț sub 800 de lei, iar ăsta ar fi nivelul de intrare, care nu este deloc recomandabil calitativ – ceva acceptabil ar fi dincolo de 2000 de lei.

Întîmplarea face să am un sistem de boxe 5.1 cu decodor Dolby Digital produs de Creative acum vreo 10 ani. Pe acesta am jucat întreaga serie Assasin's Creed, Forza 4 și Gran Turismo 5, astfel încît am avut sunet 3D în toate aceste jocuri – de altfel, sunetul tridimensional oferit de titlurile de consolă este de foarte bună calitate și nu aș concepe să mă joc pe o consolă fără a beneficia de sunetul 3D cu care sînt deja obișnuit. Sînt deranjat însă de cablurile din jurul meu care duc către boxe, și nici sunetul nu mă încîntă foarte tare, sistemul de la Creative avînd deficiențe audibile în frecvență înaltă. Așa că îmi doresc de mai multă vreme un sistem pentru sunet 3D care să fie puternic, să nu mă încurce cu cablurile și să redea fidel frecvențele înalte. Vă dați seama că asta este o problemă, la care se adăugă costul ridicat al unei soluții 5.1 care să mă mulțumească cu adevărat.

Dar pe masa mea de test a ajuns Turtle Beach EarForce DSS2... Acesta este un decodor Dolby Digital

PERSONALIZAREA EXPERIENȚEI 3D



Cele 6 configurații de surround virtual posibile cu DSS2.

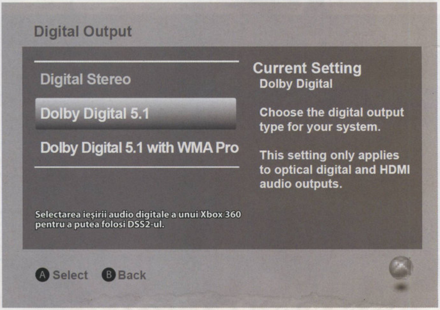
Cînd o sursă de sunet se rotește în jurul nostru, noi percepem poziția respectivei surse pe calea modificărilor survenite în sunetul respectiv, coroborate cu diferența de timp dintre momentul în care sunetul sosește la urechea stîngă și momentul în care sosește la urechea dreaptă. Acest proces acustic are o bază fizică și una psihologică, ce pot fi aproximate prin funcții matematice. Dispozitivele precum Turtle Beach EarForce DSS2 folosesc astfel de funcții pentru a recrea în două căști spațiul sonor tridimensional. Problema este că asemenea dispozitive trebuie să realizeze acest proces făcînd uz de un model general al urechii și capului uman, care să aproximeze felul în care majoritatea oamenilor percep poziția în spațiu a unei surse de sunet. Pentru a rezolva problema acestei „generalizări" psihoacustice, care poate să ofere rezultate prea aproximative în cazul unora dintre noi, DSS2 pune la dispoziție două modalități de personalizare a funcțiilor pe care le folosește pentru recrearea sunetului 3D. Astfel, DSS2 este dotat cu un buton de „Surround Angles", la apăsarea căruia se poate selecta între șase configurații diferite de amplasare a „boxelor" virtuale. La această dotare se mai adaugă și existența unui egalizator cu nouă preseturi, ce pot fi selectate cu ajutorul butonului „Equalizer". Prin cîteva teste în filme și jocuri puteți determina foarte ușor care setări vi se potrivesc cel mai bine, pentru a obține o percepție cît mai realistă, mai naturală, a amplasării tridimensionale a sunetelor.

pentru căști stereo. Primește semnalul audio digital în format 5.1 de la jocurile rulate pe consolele Xbox 360/One sau Playstation 3/4 și îl transformă în sunet 3D pentru căști obișnuite, stereo. Simplu. Elegant. Accesibil.

3D total

Deci, am conectat Turtle Beach EarForce DSS2 la consolă prin cablul audio digital optic livrat la pachet. Am conectat o ieșire USB a consolei cu intrarea USB de pe DSS2, folosind cablul USB livrat la rîndul său în pachetul acestui produs. Apoi mi-am conectat căștile la ieșirea audio de cască a DSS2. Am apăsat butonul de „Surround" de pe DSS2... și, în orice joc am rulat după aceea, sunetul a fost impecabil tridimensional, la o calitate foarte, foarte bună.

Vreau să repet, în așa fel încît să fie cît mai limpede: sunetul în căști la folosirea unui Turtle Beach EarForce DSS2 în jocurile de consolă este semnificativ mai bun, deoarece este tridimensional, oferindu-ți percepția spațială a surselor de sunet din jocuri, incomparabil superioară stereofoniei simple. Practic, pătrunzi într-o lume nouă, imersiunea în joc este sporită de învăluirea în sunetul 3D, experiența de joc este îmbunătățită, mai ales în titlurile în care sunetul îți oferă informații asupra poziției inamicilor. Componenta cinematică a sunetului, atît de importantă în produsele multimedia actuale, devine mai vie, interactivă, redînd cu fidelitate intenția creatorului jocului.



Selectarea ieșirii audio digitale a unui Xbox 360 pentru a putea folosi DSS2-ul.

Perfect pentru consolă

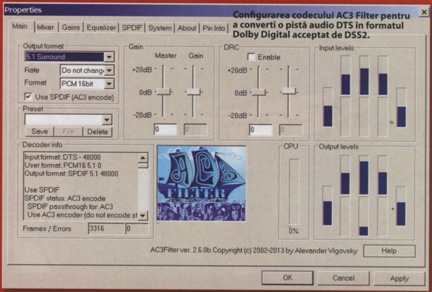
Sub aspectul dotărilor, Turtle Beach EarForce DSS2 stă foarte bine. În primul rînd, este de menționat faptul că, pe lîngă funcția de decodor Dolby Digital, DSS2 este și amplificator de cască, care vă permite să folosiți orice fel de seturi de căști cu o consolă de jocuri (după cum am mai spus, consolele nu au amplificatoare de cască). Amplificatorul de cască al DSS2 este alimentat cu curent de la ieșirea USB a consolei/PC-ului. Astfel, DSS2 are o mufă de intrare USB ce se conectează la consolă/PC și este livrat la pachet cu cablul USB necesar. Pe lîngă intrarea USB însă, DSS2 oferă și o ieșire USB, care nu este nimic altceva decît o prelungire a mufei USB de pe consola/PC-ul la care este conectat DSS2-ul și poate fi folosită ca atare, ca și cum ar fi un port USB al consolei/PC-ului.

Acest port de ieșire al DSS2 poate fi util dacă folosiți căști destinate consolelor, precum seturile Turtle Beach de căști P11 și X12 pe care le-am recenzat în numărul trecut al revistei noastre. O dată, aceste căști pentru console au nevoie de un port USB pentru a-și alimenta propriul amplificator de cască, fără de care nu ai sunet în ele. Apoi, în cazul P11, care este o cască destinată consolei Playstation 3/4, portul USB este necesar pentru voice chat prin microfonul căștilor.



AC3 FILTER

Din experiență, am constatat că un player media precum Media Player Classic – Home Cinema este cel mai convenabil de folosit cînd ai un DSS2 atașat la PC, deoarece permite instalarea și configurarea ușoară a plugin-urilor create de terțe părți. Unul dintre acestea, AC3 Filter, este foarte util pentru situația în care pistele audio ale unui film sau ale unui DVD muzical sînt numai DTS, sau numai stereo și DTS. Ce este DTS? Pe scurt, este un format de date ce conține informație sonoră multicanal, ce poate fi decodată de un receiver DTS și trimisă către boxe în formate surround de tip 5.1 sau 7.1. Dacă însă avem un film sau fișier media care are pistă audio DTS, dar nu are una Dolby Digital, și vrem să folosim EarForce DSS2 pentru a beneficia de experiența sonoră 3D oferită de decodarea de către DSS2 a formatului audio multicanal, avem o problemă: DSS2 nu decodează decît Dolby Digital. Aici intervine codecul AC3 Filter, care face exact, în timp real și fără consum semnificativ de procesor, conversia pistei audio DTS în flux Dolby Digital, pe care îl trimite la ieșirea audio digitală optică a plăcii de sunet, către DSS2. Astfel, după o foarte rapidă și ușoară configurare în meniul AC3 Filter, puteți beneficia de experiența audio 3D cu DSS2, chiar și atunci cînd formatul pistei audio nu este Dolby Digital, ci DTS. AC3 Filter este disponibil gratuit la adresa www.ac3filter.net.



Configurarea codecului AC3 Filter pentru a converti o pistă audio DTS în formatul Dolby Digital acceptat de DSS2.

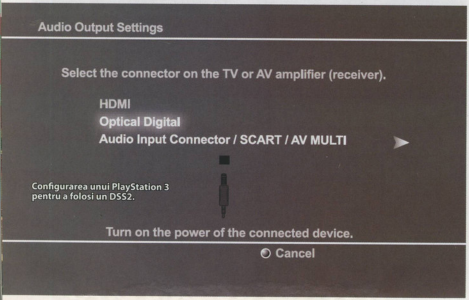
Deci, dacă ați citit articolul meu din numărul trecut și erați curioși dacă DSS2 poate fi folosit cu căști de felul Turtle Beach P11 și X12, aflați că răspunsul este afirmativ: DSS2 are toate dotările necesare pentru a funcționa impecabil cu astfel de căști.

De altfel, deși DSS2 nu oferă o conexiune de microfon pentru X12, trebuie menționat faptul că aceasta nu este necesară, deoarece microfonul căștilor X12 se conectează la mufa corespunzătoare de microfon dispusă pe controlerul Xbox 360, printr-un cablu livrat în pachetul Turtle Beach X12.

PC games? Maybe not.

Bun, am stabilit deja felul în care Turtle Beach EarForce DSS2 este un dispozitiv foarte util pentru consolele de jocuri. Lucrurile nu se opresc însă aici. Iar asta pentru că, am descoperit eu, DSS2 este la fel de folositor și dacă îl atașăm la un PC. La fel de folositor, zic, dar în alt fel.

Pe PC, după cum am mai spus, driverele plăcii de sunet se ocupă de „tridimensionalizarea" sunetului în căști, motiv pentru care nu îți este necesar un dispozitiv extern care să preia această sarcină. Este adevărat că există un număr absolut nesemnificativ de jocuri de PC care oferă și posibilitatea de a scoate sunet în formatele Dolby Digital sau Dolby Pro Logic, pe care DSS2 le decodează și le transformă în sunet 3D pentru căști. Dar, aceleași, extrem de puține, titluri de PC, oferă și posibilitatea folosirii algoritmilor 3D ai driverelor plăcii de sunet, deci formatele Dolby nu sînt cu adevărat necesare pentru o experiență tridimensională a sunetului în căști.



Configurarea unui PlayStation 3 pentru a folosi un DSS2.

Un astfel de joc este Civilization 4 – l-am jucat setîndu-l pe Dolby Pro Logic cu DSS2 atașat la ieșirea audio optică a plăcii mele de sunet și nu a fost nici o diferență audio față de folosirea driverelor audio 3D ale unui Soundblaster Audigy. De aceea, pot spune cît se poate de sigur că Turtle Beach EarForce DSS2 nu este de folos pentru jocurile de PC.

Audio 3D în filme

În schimb, Turtle Beach EarForce DSS2 își dovedește utilitatea alături de un PC la vizionarea filmelor și la audiția muzicală. Dacă vă uitați la un film a cărui pistă audio este stereo, DSS2 va decoda matricea de surround Dolby Pro Logic codificată în cele două canale de stereofonie ale pistei audio și vă va oferi sunet tridimensional în căști. Dacă vă uitați la un film a cărui pistă audio este în format Dolby Digital (sau AC-3, este același lucru), DSS2 va decoda formatul 5.1 sau 7.1 conținut de aceasta și îl va transforma în sunet 3D pentru căști.

În ambele cazuri, atît la decodarea unei piste audio stereo, cît și a uneia Dolby Digital, rezultatele sînt spectaculoase. Am folosit mai multe filme în testare, dar testul suprem a fost decodarea pistei audio stereo a celebrului Matrix (primul, evident), mai precis scena din hol (cea care începe cu trecerea prin detectorul de metale/arme) și scena imediat următoare acesteia, conținînd lupta de pe acoperișul clădirii în care era ținut captiv Morpheus, apoi evadarea acestuia de sub supravegherea Agenților și fuga cu elicopterul pilotat de Trinity. Aceste scene sînt, după mine, cele mai bune din istoria filmului sub aspectul sunetului 3D, atît în ce privește claritatea audio a amplasamentului în spațiu, cît și ca bogăție, complexitate, a surselor de sunet dinamice tridimensionale.

Turtle Beach EarForce DSS2 a decodat impecabil informația de surround Dolby Pro Logic conținută de

pista audio stereo de pe DVD-ul Matrix. Reproducerea tridimensionalității sunetului și a dinamicii acestuia în căști a fost de același nivel cu audiția într-un sistem audio 5.1 de foarte bună calitate. Imersiunea, dată de amplasarea cu acuratețe și claritate a sunetelor în spațiu, a fost totală. Am fost foarte impresionat de experiența audio 3D oferită de DSS2 în această situație.

Am insistat asupra calității decodării de către DSS2 a informației audio surround de pe pistele stereo ale filmelor deoarece majoritatea fișierelor video pe care le rulați au pista audio stereo. DSS2 vă va oferi sunet 3D în căști la vizionarea acestora, la o foarte bună calitate. Evident, cel mai bine este să găsiți filme care să includă și o pistă audio în format Dolby Digital (AC-3) sau DTS, care conține informația asupra canalelor audio multiple (5.1 sau 7.1) la o calitate superioară celei oferite de pistele stereo. Un DSS2 va fi folosit la adevărata sa capacitate decodînd o pistă audio în format Dolby Digital, ocazie cu care va oferi calitatea maximă posibilă pentru sunetul 3D, în căști, la vizionarea unui film.

Subliniez aici faptul că și consolele pot rula filme de pe DVD, deci DSS2 poate fi folosit și în cazul consolelor pentru a oferi în 3D coloana sonoră a filmelor. Ba, mai mult, chiar, DSS2 poate fi atașat la ieșirea audio digitală optică a unui player DVD sau Blu-ray obișnuit, dacă vreți să beneficiați de sunet 3D la vizionarea filmelor pe un asemenea dispozitiv.



Forza Motorsport 4 – e bine să-i auzi pe ceilalți concurenți cînd îți vin din spate.

DSS2 pentru muzică 3D

În afară de vizionarea filmelor, Turtle Beach EarForce DSS2 își dovedește utilitatea și la audiția muzicală, în situația în care este vorba de material muzical care conține canale surround, fie acestea codate analogic (Dolby Pro Logic, Dolby Surround) sau digital (Dolby Digital/AC-3). De cîțiva ani încoace au apărut ediții remasterizate anume pentru a oferi surround în albume muzicale, cele codate analogic fiind disponibile pe CD, iar cele codate digital fiind de găsit pe DVD.

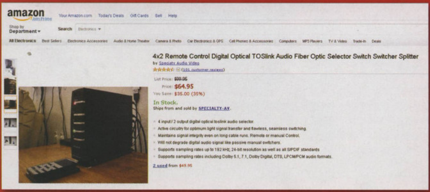
Un excepțional exemplu de astfel de remasterizare ar fi albumele formației Depeche Mode, lansate în ediții speciale pe DVD, în format Dolby Digital. Am testat DSS2 cu trei astfel de albume, mai vechi și mai recente, iar audiția a fost semnificativ superioară celei în stereo obișnuit. Este adevărat, aici un merit deosebit îl are echipa care a realizat remasterizarea în format Dolby Digital și care a reușit să „împrăștie" sunetele unei piese Depeche Mode în spațiul tridimensional în așa fel încît să ofere o experiență uluitoare, în care atît sintetizatoarele, cît și vocea, se aud mult mai clar, mai amplu, mai viu.

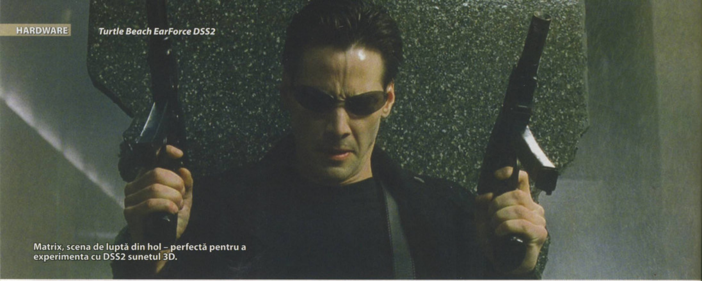
Audiția acestor ediții Depeche Mode în Dolby

UTILE – COMUTATOARELE AUDIO OPTICE

Turtle Beach EarForce DSS2 este un dispozitiv util, fără nici un dubiu, dar ce te faci atunci cînd vrei să îl folosești alternativ la consolă și la PC? Ba, mai mult, dacă vrei să îl utilizezi pentru combinații de Xbox (360/One)/PS(3/4)/PC și, eventual, player DVD/Blu-ray? Teoretic, ai fi nevoit să tot scoți cablul optic dintr-una și să îl conectezi în alta. Practic, există dispozitive numite „Digital Optical Audio Switch" ori „Toslink optical switch", dotate cu mai multe porturi de intrare digitală audio optică (adică pe mufe Toslink), și un port de ieșire digitală audio optică (/Toslink). Dispozitivul permite selectarea sursei de intrare care va fi disponibilă la portul de ieșire. Recomandarea mea este să nu luați în considerare switch-urile pasive, cele dotate cu un buton rotativ de selecție. Acestea sînt mai ieftine, dar au serioase probleme de calitate a semnalului și de fiabilitate. În schimb, switch-urile audio digitale optice active sînt cele pe care ar trebui să le luați în considerare. Acestea sînt mai scumpe (pornind de la 40 USD online), dar sînt fiabile și nu modifică sub nici o formă calitatea semnalului sursă. Este ușor să le deosebiți de cele pasive prin aceea că selecția sursei de intrare nu se face mecanic, printr-un buton rotativ, ci electronic, prin apăsarea unui buton de selecție. Mai mult, toate switch-urile active pe care le-am văzut puneau la dispoziție și o telecomandă pentru comutarea sursei de intrare disponibile la ieșire. Cu un astfel de dispozitiv veți putea conecta surse multiple – console, playere și PC – la un singur DSS2 și selecta care dintre ele va oferi semnal către DSS2. La următoarele adrese veți găsi exemple de astfel de dispozitive active de comutare între multiple surse audio digitale optice: http://www.ambery.com/fioptodiausw.html și http://www.amazon.com/Control-Audio-Selector-Switcher-Splitter/dp/B003C15798.







Matrix, scena de luptă din hol – perfectă pentru a experimenta cu DSS2 sunetul 3D.

Digital cu DSS2 a fost pentru mine un prilej de redescoperire a muzicii acestei formații, pe care am perceput-o semnificativ mai nuanțat, mai în amănunt, fiind frapat de prospețimea detaliilor unor timbre sonore pe care nu le sesizasem în ediția stereo inițială. În opinia mea, aceasta este viitorul muzicii, sunetul 3D – imersiunea în universul sonor al unui artist devine astfel completă. Iar folosirea unor căști de calitate împreună cu un dispozitiv precum Turtle Beach EarForce DSS2 este o cale către trăirea unei asemenea experiențe muzicale.

DSS2 este pentru noi

Pînă la urmă, ca să sintetizez, la ce și cu ce este bun acest Turtle Beach EarForce DSS2? În primul rînd este bun la audiția tridimensională a sunetului în jocurile de consolă, atît pentru Xbox 360 și PlayStation 3, cît și pentru consolele de generație viitoare, despre care știm deja că vor fi dotate cu ieșiri audio digitale optice (după cum o arată specificațiile tehnice făcute publice de producători).

În al doilea rînd, DSS2 este bun pentru audiția 3D a sunetului în filme, fie că folosim console sau playere DVD/Blu-ray pentru rularea acestora de pe DVD-uri, fie că folosim calculatorul pentru rularea acestora în orice format, nu doar DVD. Sub aspectul universalității formatelor video disponibile, este mai avantajoasă folosirea computerului la vizionarea de filme – în această situație este, însă, necesar, ca PC-ul să ofere o ieșirea audio digitală optică, prin placa de sunet onboard sau printr-o placă de sunet de sine stătătoare (instalată pe port USB sau în slot PCI ori PCI Express).

În al treilea rînd, DSS2 este util pentru audiția tridimensională a muzicii. Condiția este ca aceasta să fi fost anume codificată multicanal, fie Dolby Pro Logic sau Dolby Digital. Atît consolele, cît și calculatorul și playerele DVD/Blu-ray pot reda astfel de CD-uri și DVD-uri cu muzică în format surround. Avantajul calculatorului este acela că materialul sonor nu trebuie să se afle neapărat pe un suport fizic de tipul CD-ului sau DVD-ului...

Iată, deci, că Turtle Beach EarForce DSS2 corespunde unei suite întregi de utilizări. În ce privește exigențele calitative presupuse de acestea, DSS2 face față la un nivel foarte bun, aproape de Hi-Fi. Cuplat cu o pereche de căști de calitate, precum Turtle Beach P11 și X12, pe care le-am testat pentru numărul trecut al revistei noastre, DSS2 mi-a oferit o experiență auditivă foarte plăcută. Volumul maxim de care este capabil DSS2, păstrînd intactă claritatea sunetului, depășește cu mult limitele firești de audiție, iar basul este suficient de puternic (dacă aveți nevoie de mai mult, există preseturi de egalizator ale DSS2 care vor da un boost strașnic în frecvență joasă – pentru dependenții de subwoofer).

De altfel, recunosc că nu mai doresc să mă uit la filme și să mă mai joc pe consolă fără acest dispozitiv mic și deștept, care mă scutește atît de cheltuiala semnificativă presupusă de achiziționarea unui sistem de boxe 5.1 cu decodor Dolby Digital, cît și de spațiul ocupat de acesta, precum și de încurcătura de fire adusă de un asemenea sistem. Turtle Beach EarForce DSS2 este o soluție elegantă, ergonomică și ieftină de a obține sunet 3D de înaltă calitate în jocurile de consolă, în filme și muzică, pe care o recomand din toată inima. ▶ **Marius Ghinea**

DSS2 – INTRĂRILE ANALOGICE



Latura pe care se află intrările DSS2.

Posibilitățile de conectare oferite de Turtle Beach EarForce DSS2 corespund însă și altor scenarii de utilizare. Spre exemplu, situația mea: eu am instalată pe calculatorul meu o placă de sunet Creative Soundblaster Audigy, pe care o folosesc pentru a beneficia de sunetul 3D și efectele de ambient puse la dispoziție de jocurile care oferă suport pentru EAX Advanced HD și EAX 1, 2 sau 3. Dacă vreau să mă uit la un film pe PC/consolă sau să mă joc pe consolă, folosesc DSS2 conectat digital la ieșirile audio optice ale acestor dispozitive. Dacă vreau să mă joc pe PC prin placa de sunet Soundblaster, ar trebui să scot căștile din DSS2 și să le conectez la ieșirea analogică a plăcii de sunet. Dar, de fapt, nu este nevoie să fac asta, pur și simplu pentru că pe DSS2 există o conexiune analogică auxiliară de intrare, AUX IN, ce poate fi conectată la ieșirea analogică a plăcii de sunet din PC, prin intermediul unui cablu obișnuit cu jack mic stereo – livrat, de altfel, la pachet cu DSS2. Astfel, semnalul analogic de la placa de sunet intră nemodificat în amplificatorul de cască al DSS2, nemaifiind nevoie să-mi deconectez căștile de la DSS2 pentru a folosi alternativ consola sau placa de sunet pentru jocuri. De fapt, puteți folosi simultan ambele intrări, cea analogică și cea digitală, semnalul audio fiind mixat de DSS2. Astfel, puteți să vă conectați un player audio portabil sau PC-ul la DSS2 pentru a asculta muzica dorită de voi în timp ce vă jucați pe consolă. DSS2 va decoda semnalul provenit de la consolă în format digital, transformîndu-l în sunet 3D pentru căști, în timp ce va trimite neschimbat în căști semnalul provenit de la intrarea AUX IN, mixind ambele semnale. Frumoasă dotare, nu?
Lucrurile nu se opresc însă aici. Pe DSS2 este și o intrare analogică numită ANALOG IN, diferită de AUX IN prin aceea că semnalul de la AUX IN nu este niciodată modificat în vreun fel de DSS2, pe cînd, dacă apăsăm butonul de Surround ON/OFF de pe DSS2, semnalul analogic primit prin ANALOG IN va fi procesat tridimensional de către DSS2 prin decodarea informației audio multicanal (Dolby Surround/Pro Logic) conținută, eventual, de materialul sonor respectiv. Decodarea aceasta funcționează însă numai alternativ, pentru intrarea optică digitală și ANALOG IN de pe DSS2, nu și simultan. Astfel, dacă aveți un player media care nu are ieșire digitală optică, puteți avea sunet 3D conectîndu-l analogic la DSS2 și apăsînd butonul de Surround ON/OFF de pe acesta.



Genius KB-G265

Să fie lumină, cu bani puțini!

Distribuitor Flanco, **Preț** 119,90 RON


Butoanele cu profil ridicat asigură o precizie sporită.

Perifericele Genius sunt o alegere comună pentru foarte mulți utilizatori de PC-uri office sau multimedia. De fapt, cu greu mai găsești un computer de birou care să nu fie dotat cu o tastatură sau un mouse Genius. La baza acestei popularități se află excelentul raport calitate/preț, ce plasează produsele companiei taiwaneze în topul preferințelor multor cumpărători români. Recent, Genius a făcut primii pași în universul elitist și competitiv al gaming-ului, prin intermediul unei game de periferice destinate jucătorilor împătimiți, dar atenți în același timp la bugetul investit în echipamentul lor. Tastatura iluminată KB-G265 este o realizare îndrăzneață, prin includerea unor funcții rezervate de obicei celor mai scumpe modele într-o unealtă robustă și, mai ales, foarte ieftină.

Luminează-ți atitudinea!

Trăsătura imediat observabilă a tastaturii Genius KB-G265 este sistemul de iluminare LED. Spre deosebire de unele modele ultra low-cost, G265 iluminează fiecare buton individual, într-un mod nu doar eficient, ci și plăcut din punct de vedere estetic. Rezultatul arată foarte bine în condiții de lumină redusă, când importanța vizibilității tastelor crește semnificativ pentru orice jucător „de cursă lungă". Mărturisesc că nu mă așteptam la o implementare atât de eficace într-un produs atât de simplu și ieftin – dar conceptele inteligente sunt, de multe ori, cele mai puțin costisitoare. Lumina albastră nu produce un contrast puternic și nu obosește ochii, iar cele două benzi LED, de aceeași culoare, integrate în palm rest, adaugă un plus de frumos designului angular futurist. Deși nu vorbim despre un sistem cu switch-uri mecanice, cursa și rezistența la apăsare a butoanelor transmit un feeling de robustețe, de precizie. Arcurile solide și profilul ridicat fac din G265 cea mai practică tastatură convențională pe care am avut ocazia să o testez până acum, ceea ce spune multe despre construcție și layout. Pe lângă durata de viață mare (5.000.000 apăsări repetate), Genius se laudă cu un timp de răspuns sub o milisecundă și un sistem anti-ghosting pentru cele mai utilizate 20 de taste. Totuși, absența unui soft dedicat sau imposibilitatea programării unor funcții suplimentare nu sunt lipsuri minore, ori prea ușor de ignorat, ținând cont de target-ul alcătuit din gameri hardcore. Așadar, de ce ar fi G265 perfectă pentru joacă? Sigur nu se face remarcată doar prin design, iluminare și precizie, nu? Ei bine, micile detalii sunt cele care fac întotdeauna diferența dintre un produs obișnuit și unul excepțional. În cazul de față, inginerii de la Genius s-au gândit, în primul rând, la ergonomie și conectivitate. Tastele cu funcții multimedia sunt plasate în partea de sus și au dimensiuni considerabile, singurul minus fiind lipsa iluminării. De asemenea, tot în partea superioară se găsesc două porturi USB 2.0, extrem de utile atunci când doriți să conectați rapid dispozitive suplimentare. Am apreciat și prezența unui canal pentru fixarea cablului, izolat în cauciuc, cu ajutorul căruia acesta poate fi direcționat prin centrul, stânga sau dreapta tastaturii. Practic, mai ales pe un birou mic și aglomerat. Un alt punct forte, ce recomandă G265 pentru gaming, este calitatea plasticului folosit în construcție – rezultatele directe fiind durabilitatea, greutatea ridicată și, implicit, stabilitatea crescută pe orice suprafață.

Eu nu mi-am permis să-i trăsnesc un pumn în Enter-ul supradimensionat, dar sunt convins că ar rezista cu brio unui rage attack. Așa cum era de așteptat, pachetul de bază include două seturi suplimentare de butoane, destinate grupului WASD și săgeților direcționale, singura diferență notabilă constând în culoare. În concluzie, Genius KB-G265 este o tastatură excelentă, proiectată fără doar și poate cu gândul la gaming. Raportul calitate/preț de invidiat, robustețea și iluminarea LED o recomandă drept prima alegere, dacă dispuneți de un buget rezervat. Deși brandul Genius nu se bucură de o tradiție îndelungată pe acest segment de piață, schimbarea la față se produce cu pași repezi.


Sunt vizibile cele două porturi USB 2.0 și șanțul direcțional pentru cablu.

Genius X-G500

FULGERE ȘI MOUSE-O-CENTRISM

Distribuitor Flanco, **Preț** 105 RON



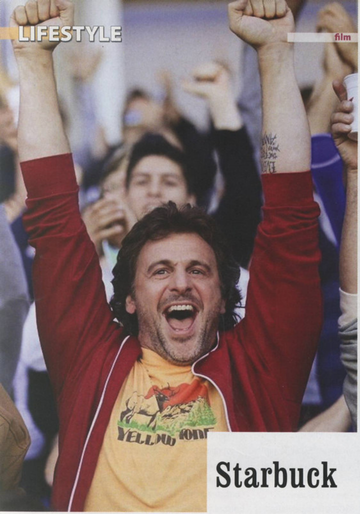
Suprafețele laterale sunt cauciucate, pentru o priză mai bună.

Personal, pun foarte mare preț pe testarea riguroasă a mouse-urilor, din cauza importanței pe care aceste periferice o au în orice activitate desfășurată în fața unui PC. Și, cum joaca este religie de stat în redacția revistei noastre, e perfect normal să fac din prezentarea lui Genius X-G500 – un mouse de buget, gândit pentru gaming – o viziune critică subiectivă. Să-i spunem mouse-o-centrism, de dragul trăirii tehnico-spirituale prin care am trecut atunci când irizațiile albastre de pe X-G500 au început să pulseze domol, în timp ce palma încerca să-și găsească o poziție comodă pe acest model ambidextru. La prima vedere, nimic nu are sens: două dintre butoanele suplimentare sunt poziționate total aiurea, în locuri unde degetul opozabil și cel inelar s-ar afla, pe orice alt mouse, într-o postură relaxată. Dar jucăria celor de la Genius insistă să-mi pună falangele la muncă – cele două butoane sunt atât de puternic ieșite în relief, încât evitarea lor este imposibilă. Mai mult, dimensiunea medie și forma îngustată în partea superioară forțează mâna într-un claw grip, o altă priză fiind, în principiu, imposibilă. Cu toate acestea, un senzor optic cu rezoluție ajustabilă (de până la maximum 2000 dpi) însoțește 6 butoane, programabile cu ajutorul softului inclus în pachet – ceea ce poziționează X-G500 în clasa mouse-urilor de gaming cu dotări suplimentare high-end. Paradoxal, materialele utilizate și finisajele nu inspiră deloc feeling-ul unui model de vârf: plasticul utilizat pentru cele două butoane principale este puțin cam moale, iar arcurile de sub acestea nu au suficientă tensiune. Același lucru se poate spune și despre rotița de scroll cauciucată sau butonul de alegere a rezoluției. Piciorușele de teflon din partea superioară sunt mult prea mici, împiedicând alunecarea ușoară pe un pad cu suprafață textilă. Totuși, Genius X-G500 compensează aceste lipsuri prin ușurința cu care poate fi programat, prețul redus și fiabilitatea garantată de producător. Conexiunea cu PC-ul se realizează printr-un cablu USB izolat cu material textil, iar performanțele generale nu sunt nici ele de ignorat: polling rate de 1000HZ, funcții macro personalizabile, memorie internă și o accelerație maximă de 20G. Genius X-G500 este un mouse ambidextru, recomandabil celor care au nevoie de o soluție ieftină și inteligentă pentru gaming, ahtiați în același timp după un design pestriț și extravagant. ► **Aidan**

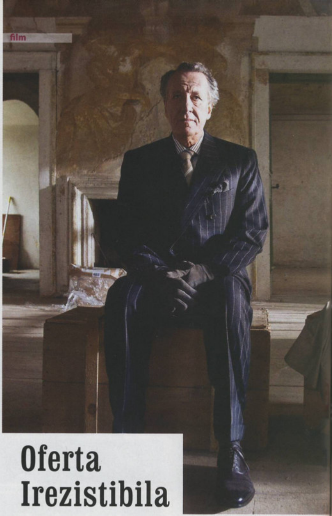


Soft-ul inclus în pachet este foarte avansat și intuitiv.

film



film



Starbuck

Oferta Irezistibila

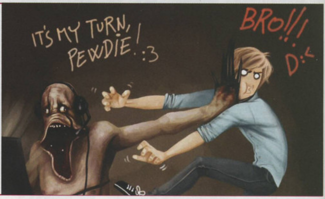
Înainte de a vedea filmul aveam deja deschiderea articolului în minte: „...știu, știu, sunt atât de multe opțiuni mai bune decât Starbuck, filme din toate genurile, pe toate gusturile, desene, Despicable Me 2, Monsters University, acțiune și aventură S.F., Fast and Furious 6, World War Z, Man of Steel, The Lone Ranger, thriller, Now You See Me, comedii și drame, The Place Beyond the Pines, The Internship, chiar și ciudățele, Byzantium. Perioada este incredibilă, surprinzătoare, neașteptată. Nu toate cele enumerate sunt extraordinare, dar sunt filme peste medie, care nu-ți vor banii fără să ofere nimic înapoi. Prefer însă să prezint ceva ce poate o să treceți cu vederea în această mare de bine...” Acum însă, că am văzut..., am ochii mai deschiși, mai bucuroși. Am ales, fără să vreau, speram, dar nu credeam, bine. Starbuck, dacă vă plac oamenii, frumosul, viața, vă va inspira și-l veți considera cel mai bun film dintre toate cele de mai sus. De fapt, eu sunt convins că dacă cineva ar face un serial cu ideea acestui film, ar fi de departe cea mai interesantă și deosebită comedie a momentului. Starbuck este tatăl a 533 de copii și se hotărăște să cunoască cât mai mulți dintre ei. Cum se întâmplă însă și de ce, nu vă spun, trebuie să vedeți singuri, pentru că este magic!

Sau mai bine spus La Migliore Offerta, pentru că la fel ca și Starbuck, filmul nu e făcut de Hollywood. Și se simte. Chiar dacă actorii sunt adevărate staruri. De fapt, peliculele astea două se bat de la egal la egal pentru Cel Mai Bun Film al Momentului în cinematografele noastre. Dacă și Before Midnight o să mă iubească la fel, deja pot spune că vara asta, incredibil, are toate șansele să bată iarna, sau când o mai fi porțiunea aia, a marilor premii, în care toate supraartisticele fac ochi, speriate să nu cumva să fie uitate. Dar să revin. Oferta este o piesă cum din păcate rar se mai fac. Inversul lui Starbuck, o dramă, thriller, lentă și reținută, plină de mister. Plină de mister, pentru că în niciun moment nu-ți spune dacă chiar este o dramă sau doar un film romantic, thriller sau nu. Privești încordat, dar nu știi de ce. Și până la sfârșit nu se trădează. Sunt scene fără dialog care transmit mai mult decât episoade întregi ale serialelor actuale. Cu un Geoffrey Rush impresionant, ca evaluator excentric de artă și o domnișoară, care nu vrea să se arate, dar care reușește să se facă interesantă chiar și în aceste condiții. Recunosc că am fost un pic dezamăgit de final, dar de mult nu am mai văzut un film care să-mi paraziteze gândurile pentru atât de multe zile. ▶ **ncv**

www.

youtube.com/user/PewDiePie

În timp ce căutam cel mai ciudat și incredibil joc posibil, convins că trebuie, trebuie să existe acel ceva, undeva, ascuns, care să-mi spună secretul universului, am descoperit canalul acestui domn. Și nu mică mi-a fost surpriza să aflu că este canalul de gaming de pe Youtube cu cei mai mulți abonați, peste 9 milioane o.O , al doilea din acest punct de vedere dintre toate O.o . Acum, popular nu înseamnă și calitativ, mi-ați putea spune. Și nu vă contrazic, Felix Kjellberg poate fi deosebit de enervant dacă nu vă place stilul. Are însă multe momente bune, iar ce face, face cu pasiune și bucurie. În plus, încearcă și comentează și jocurile mai puțin cunoscute. Cu cât mai ieșite din comun, cu atât mai bine. Atunci, bine! ▶ **ncv**



ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre şi primeşti automat* un **Card Hama micro SD 8GB + adaptor**







* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card micro SD 8 GB + adaptor Hama) va fi trimis împreună cu prima revistă din abonament.

Librăria CHIP ONLINE .ro

Cărţile din colecţia CHIP **KOMPAKT** pot fi comandate şi online pe **www.chip.ro/librarie**
sau pot fi achiziţionate din magazine, librării sau online:

DOMO · cărtureşti carte, ceai, muzică, dichis · eMAG · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	Total (nr. abonamente x preţ unitar abonament)
HIP cu DVD - 6 apariţii			75,00 lei	
HIP cu DVD - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
HIP cu DVD -12 apariţii + **BONUS** □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
EVEL - 6 apariţii			75,00 lei	
EVEL - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
EVEL - 12 apariţii + **BONUS** □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
OTO VIDEO - 6 apariţii			60,00 lei	
OTO VIDEO - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
OTO VIDEO - 12 apariţii + **BONUS** □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completaţi online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la shop@chip.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

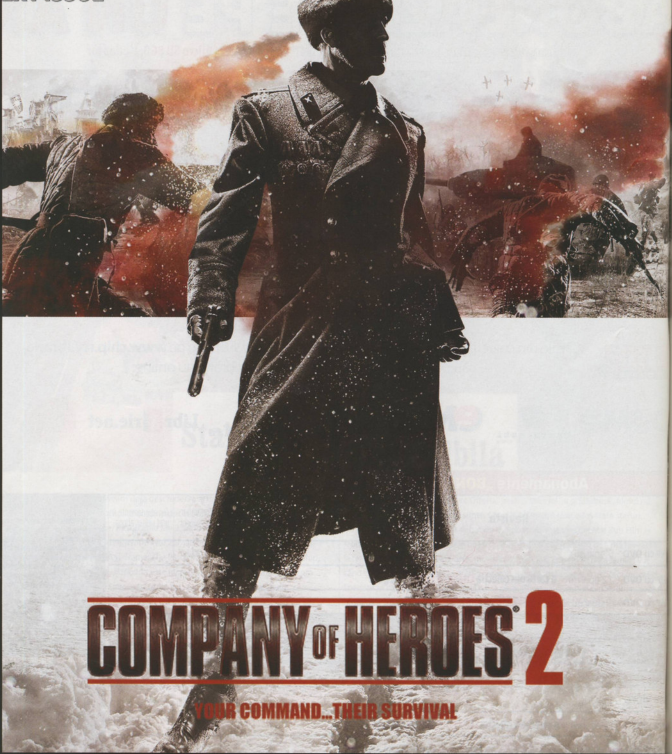
Plata se poate efectua prin:

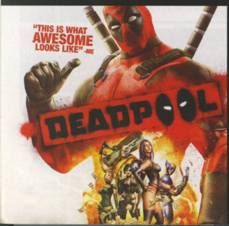
- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO49 OTPV 2100 0072 0425 RO01 deschis la OTP Bank Braşov.
- pentru bugetari, cont Trezoreria Braşov: RO90TREZ1315069XXX000746
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

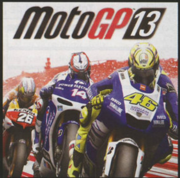
enumirea firmei / C.U.I. ______
ume, prenume ______
ârstă ____ Ocupaţie ______
Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
ocalitate ______
od Poştal □□□□□□ Judeţ ______
elefon ______ e-mail ______
m plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poştal/ordinul de plată nr. ______
m mai fost abonat, cu codul □□□□□□□ Semnătura ______

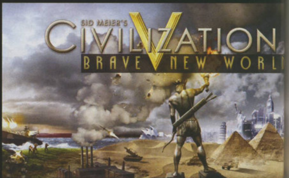
Pentru operativitate, vă rugăm să completaţi online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.









*Cu titlu informativ



QUESTION EVERYTHING
YOU BELIEVE IN.
A civil war has shattered the friendship of three fellow officers. Now each must decide where loyalty truly lies – with family, faction, or the fate of mankind. Choose your side and suit up with the UEF, Illuminate, or Cybran forces to command your own army of super soldiers and massive machines. The strategic and moral choices you make will determine the course of the war.
Master next-gen weaponry.
Take the fight on land, sea, and air.
8 person multiplayer on 20 unique maps.
Minimum System Requirements:
• OS: Windows XP/Vista/Windows 7
• Processor: 2.6 GHz or better
• Memory: 1GB RAM (XP) 1.5GB RAM (Vista / Win 7)
• Video: 256 MB VRAM DX9 compliant with Pixel Shader 3.0
• DirectX Support: DirectX 9.0
• Sound: No accelerated sound hardware required
• Hard Drive: 4-5 GB, for full install & DirectX
• Internet Connection with Cable / Broadband
Recommended System Configuration:
• OS: Windows XP/Vista/Windows 7
• Processor: 3.0 GHz Dual Core AMD or better
• Memory: 2GB RAM (XP) 2GB RAM (Vista / Win 7)
• Video: ATI Radeon (TM) X1800 or equivalent card with 256 MB VRAM with Pixel Shader 3.0
• Sound: No accelerated sound hardware required
• DirectX support: DirectX 9.0
• Hard Drive: 4-5 GB, for full install & DirectX
• Internet Connection with Cable / Broadband
LEVEL
JOCUL SUPREME COMMANDER 2 NECESITĂ O CONEXIUNE LA INTERNET ȘI UN CONT GRATUIT STEAM PENTRU ACTIVARE.
kore
PLAYS BEST ON
ALIENWARE.COM
GAS powered GAMES
AMD
The future is fusion
SQUARE ENIX.
EVERYONE 10+ ™
Fantasy Violence
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org
Online Interactions Not Rated by the ESRB
LEVEL DVD SUPREME COMMANDER 2 07.2013
LEVEL
JOC FULL
SUPREME COMMANDER 2
JOC FULL 2
HACKER EVOLUTION
DUALITY
EVERYONE 10+
CONTENT RATED BY ESRB
PC DVD-ROM SOFTWARE
Online Interactions Not Rated by the ESRB
An RTS from CHRIS TAYLOR
SQUARE ENIX.